ISSN 0188-7610



Nintendo®



SUPER MARIO ALL STARS



SUPER MARIO WORLD

CONOCE A:
ALIEN VS. PREDATOR
PINK GOES TO HOLLYWOOD
ROCK'N ROLL RACING
BIO-METAL
SUPER BOMBERMAN
AERO THE ACRO-BAT

AÑO 2 No.11
PRECIO N$10.00 M.N.
0 37634 13082 7

UNA REVISADA A:
ART OF FIGHTING
ZELDA -LINK´S AWAKENING-
BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
JURASSIC PARK

CON ESTE EJEMPLAR EXIGE GRATIS UNA MUESTRA DE PERT PLUS Para Niños

POSTER CALENDARIO STREET FIGHTER II

una curita para cada partecita

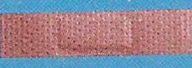
LOS CURITAS
DE KENDALL
ME PROTEGEN

QUIERO
CURITAS PARA
MIS CORTADAS
Y RASPONES

COLOREANOS,
EN LA CAJA
PODRAS VER
LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

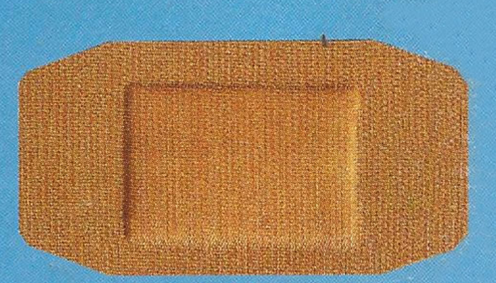
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C

EDITORIAL

Recibimos una carta de Peter Main, Vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo, acerca de la posición de Nintendo con respecto a la violencia en los videojuegos a propósito de la salida de Mortal Kombat.

En ella nos habla de que las versiones de Nintendo de este juego son el resultado de la aplicación de las guías de contenido de videojuego establecidas por Nintendo y las cuales han estado vigentes desde 1986 y continuarán actualizándose para concordar con los intereses de los consumidores.

Entre otras cosas estas guías de contenido internas están diseñadas para prevenir la violencia sin razón o excesiva como parte de los videojuegos licenciados o producidos por Nintendo. Por esa razón se le solicitó a Acclaim que revisara el juego Mortal Kombat y se le ubicara dentro de los parámetros de Nintendo (Como tú sabes la versión original de Arcadia incluye sangre, decapitaciones y escenas en las que el corazón y la columna de los personajes son arrancados).

Como líderes en la industria, Nintendo se preocupa por el efecto que la creciente violencia en los videojuegos pueda tener en la niñez y en la industria, por eso se ha marcado el límite que socialmente se siente como inaceptable en el contenido de un videojuego.

Nintendo no espera que todos los videojugadores concuerden con su posición en este punto tan controvertido. Algunos pensarán que Mortal Kombat es violento en cualquier versión. Otros pueden sentir que es una decisión que debe estar en las manos del consumidor.

Sin embargo Nintendo siente que ha tomado una decisión responsable en favor de los intereses de los consumidores y de la industria. La misión de Nintendo es comercializar juegos tanto divertidos y retantes para niños y jóvenes como aceptables para sus padres.

Aún cuando esta posición puede afectar en pérdidas económicas en el corto plazo, los fabricantes deberán tomar la responsabilidad del contenido del producto antes de lanzarlo.

Nosotros en Club Nintendo recibimos cartas a favor y en contra de los famosos "fatalities", la verdad muy equilibradas las opiniones. Lo bueno fue que, al igual que en E.U.A. el juego fue muy bien aceptado como finalmente salió a la venta... y sin tanta violencia.







CLUB NINTENDO
Año II No. 11 Noviembre 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Esculia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocío Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

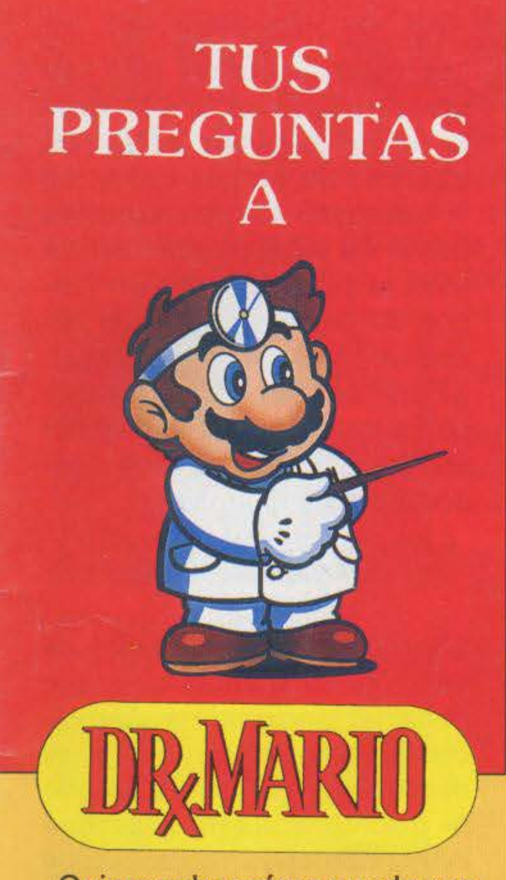
IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

POSTER CALENDARIO DE STREET FIGHTER II



Quiero saber cómo puedo conseguir la revista N° 2 Año 1 donde sale Yoshi.

Jose Israel ortega M
PACHUCA, HIDALGO

Tanto Luigi como Ticket Master tienen revistas que pueden mandar a cualquier parte de la República Mexicana. Desafortunadamente para Osvaldo Hernández y muchos seguidores de Club Nintendo los siguientes números están totalmente agotados: AÑO 1 #1, #2, #3, #8, especial de los números 1, 2 y 3 y de los números 4, 5 y 6. Respondiendo también a Luis Israel Pérez Solís de Durango, Luigi sí tiene servicio de paquetería al interior del país en venta de cartuchos y revistas al igual que Ticket Master.

◆

En su revista #7 del año 2 dice que "se echaron 2 pájaros de un tiro"; tal vez esté yo equivocado pero yo creo que no se los echaron de un solo tiro porque en el marcador de balas sólo tiene una bala y el pato de cabeza roja ya va cayendo mientras que al de la cabeza verde apenas le están disparando. Se despide su amigo.



se arrancaría de la revista.

que si no dio much biara el f el nuevo r Turbo.

No es por que Axy y cos de re porque el t T.M.N.T. III sección S. 30 en Ago portada de

Esperamos no tener problemas con los ecologistas por echarnos dos pájaros de un tiro.

◆

Les quiere

Edwin Guerra.
MEXICO, D.F.

Livio Alberto Nava Ponce
TAMPICO, TAMPS.

Bueno, en primera el decir "2 pájaros de un tiro" e ilustrarlo con Duck Hunt era sólo uno de nuestros acostumbrados cotorreos, pero sí les dimos a los dos de un solo tiro, lo que pasa es que aunque al de cabeza verde ya le habíamos dado, se estaba haciendo pato.

◆

¿Los videojuegos son recomendables para niños de 6 años o menos? Esto se los pregunto no porque yo tenga 6 años sino porque tengo dos primos de 5 y 6 años que tienen Super NES.

Julio César Molina Cervantes.
MEXICO, D.F.

Hay muchos juegos para las edades de tus primos tanto de NES como de Super NES. Hi-Tech es un licenciatario que se preocupa mucho por los videojugadores más pequeños y Capcom también tiene títulos más infantiles y sencillos pra ellos. Creemos que lo importante es que para cada edad y para cada gusto encuentres el título ideal. Si a los niños pequeños les das un título difícil puede causarles frustración no poder con él.

◆

Les recomiendo que traten más de Super Nintendo. En las revistas de Estados Unidos ya no hablan de NES, solamente de Super NES pues allá casi desaparece. Se despide su amigo lector.

ANTONIO TORAL
PUEBLA, PUE.

En México hay muchos lectores que todavía no tienen Super NES y sólo tienen NES. Lectores como Roberto Núñez S., Jorge Iván Garduño García, José Carlos Delgado Rodríguez, Felipe de Jesús Cobos, Efraín González Cruz y Oscar Romero González piensan que no debemos de dejar olvidado el NES y creemos que tienen razón. Hay excelentes juegos del sistema de 8 bit clásicos de los que hemos hablado poco y también están saliendo juegos que no debemos pasar por alto.

◆

En la revista 7 del año 2 en la sección Dr. Mario dijeron que los recuadros azules son secretos, tips o estrategias descubiertas por Club Nintendo y nunca antes publicadas y yo les pregunto: ¿De dónde sacan tantos secretos?

Sergio Daniel Salinas Páez.
CD. REYNOSA, TAMPS.

Los licenciatarios más importantes nos mandan sus juegos prototipos con anticipación y así nuestro equipo de videojugadores encabezados por Axy y Spot (los cuales son mencionados en riguroso orden alfabético) revisan los juegos,

les buscan trucos, secretos y lo que pueden. En algunas ocasiones nuestros contactos con los licenciatarios también nos dan primicias o exclusivas para nuestros lectores.

◆

En su revista #7 anunciaron en su sección de información Super Nesesaria a Kirby's Adventure y es del sistema NES por lo que cometieron otro error y no fueron suficientes las 100 veces (página 4 mismo número) así que, ni modo, a escribir se ha dicho.

Carlos Rodrigo Ortega V.
CD. OBREGON, SON.

Tenemos una laaaaarga lista de lectores que también nos comentaron este error y que aparecen en "Colaboraron" dentro de este número. La verdad es que no nos gusta equivocarnos pero como lo hemos dicho antes nos agrada saber que nuestra revista es leída por verdaderos expertos y por lo tanto, de principio a fin, nuestros lectores descubren muchos errores grandes o pequeños que en otras revistas pasarían desapercibidos. De todas formas seguiremos revisando más concienzudamente para evitar sobre todo los errores tipográficos (de mecanografía). Disculpa que hayamos repetido las 100 veces en computadora, pero de esa forma era más rápido y necesitábamos tiempo para revisar ¡ah! y nos equivocamos porque



Kirby's Adventure está tan padre y bien hecho que creímos que era de Super NES.

◆

Les escribo porque no me parece justo que cada 2 meses aumente el costo de su revista, la cual está llegando a un precio muy alto para nosotros que dependemos de lo que nos dan nuestros padres. Yo les recomendaría que incluyeran más publicidad para reducir los costos de producción y no tengan que aumentar sus precios otra vez.
Les damos las gracias porque sabemos que tomarán en cuenta nuestra carta.

Fernando Ibarrola Munos y Primos.
MORELIA, MICH.

La revista ha aumentado sólo 2 veces su precio, pero no nada más porque sí, sino porque se aumentaron las páginas. En los últimos 2 años todo ha aumentado de precio y aunque parezca mentira Club Nintendo lo ha bajado; mira: en diciembre de 1991 teníamos 36 páginas a un precio de $6,000.°° (N$6.°°) o sea que el precio por página era algo así como $166.°° (N$.16) y ahora tenemos 72 páginas a un precio de $10,000.°° (N$10.°°) lo cual da un costo aproximado por página de $138.°° (N$.14).
Además hemos incluído barniz en las portadas para mejorar la presentación, hemos mejorado la calidad fotográfica y sobre todo hemos invertido para dar más calidad a la información editorial. Esperamos que la entrada de nuevos anunciantes que creen también en nuestra revista nos permitan continuar incrementando la calidad sin tener que aumentar el precio.

◆

Me gustaría saber qué tan grande puede ser un personaje en un juego de pelea; en otro tipo de juegos como los "Shooters" los personajes como los jefes pueden ser de toda la pantalla pero en juegos de pelea es raro que excedan la medida de Sagat. ¿Podrían ser tan grandes como los de Art of Fighting del arcadia o lo que estamos viendo ahora es el límite?

GABRIEL ZAPIAIN DIAZ
GUADALAJARA, JAL.

El problema en los juegos de pelea es tanta animación que tiene un personaje a diferencia de las naves o robots jefes de los juegos de naves. Lo que te podemos asegurar es que estos límites serán dejados muy atrás por el nuevo equipo de 64 bit en el que actualmente trabaja Nintendo y Silicon Graphics.

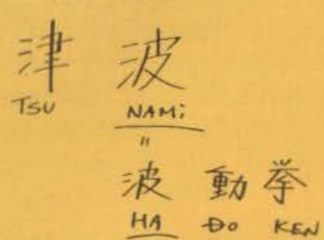
◆

Al estar hojeando un libro vi que TSUNAMI es una palabra japonesa que significa ola desbordada. NAMI significa "Ola" y TSU significa "Desbordada". En su revista de edición especial de Street Fighter II ponen que HA significa "Ola". ¿Cuál de las 2 es correcta?
Nos despedimos sus amigos

Mario Daniel y Alejandro
ZOQUIPAN, JAL.

Antes de contestar va una clase elemental de japonés.
Existen 3 formas de escribir japonés:
<u>Hiragana:</u> Existen 45 signos de Hiragana el cual es un alfabeto que conjuga lo que para nosotros son vocales y consonantes. El Hiragana se utiliza para palabras de origen Japonés.

Katakana: Al igual que el Hiragana son vocales y consonantes pero se utiliza para palabras extranjeras.
Kanji: Son los signos más elaborados, clásicos japoneses, y no tienen una pronunciación fija ya que un mismo Kanji puede variar su forma de pronunciarse dependiendo de los kanjis que estén antes o después.
Maki, quien nos ayuda en traducciones japonesas, nos dijo que tanto nami como ha significan "ola" de acuerdo a como aquí lo escribió.



¡Ah! Por cierto, si quieren escribir sus nombres en japonés, aquí están por cortesía de Mario Paint.

MARIO DANIEL
マリオ ダニエル

ALEJANDRO
アレハンドロ

◆

¿Por qué en el especial de Mario Paint de Nintendo Power no pintaron algo relacionado con México?

JULIAN AGUILAR AGUILAR
TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS.

Quisiera saber si se puede poner una sección de dibujos de Mario Paint.

Joaquín Antonio Galguera Corro
VERACRUZ, VERACRUZ

Quisiera sugerirles que ustedes también publiquen un número especial de Mario Paint.

Victor Fernando Maldonado Grana
TEPIC, NAYARIT

Quisiera que publicaran cómo dibujar a Blanka en Mario Paint

Arturo Velasco Gutierrez
CD. GUZMAN, JALISCO

Me gustaría que publicaran más dibujos y melodías de Mario Paint.

Tirso Gonzalez Alam.
MERIDA, YUCATAN

Pues ustedes son algunos de los lectores que quieren más de Mario Paint. Cuando colaboramos con Nintendo Power, les dibujamos lo que nos pidieron (además de algunos dibujos que ya teníamos dibujados nosotros). Hemos decidido abrir una sección de Mario Paint con guías para hacer dibujos, animaciones y músicas. Además en nuestra galería publicaremos también los dibujos que nos lleguen en videocassettes (de preferencia VHS que da mayor calidad) En la etiqueta del videocassette se deberá marcar perfectamente su contenido en el orden en que está, así como los datos del remitente. Ah, y de verdad lo sentimos pero no podemos regresar videocassettes, pero si deseas recuperarlo puedes venir por él a Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

◆

Quizá ya lo saben pero el juego de Street Fighter II de Super NES tiene un pequeño error con Zangief, ya que cuando salta vertical y presionas Golpe Mediano da Golpe Fuerte y si presionas Golpe Fuerte da un Golpe Mediano.

christian Gutiérrez Martínez
MEXICO, D.F.

Así es. También hay otros 2 golpes que están intercambiados entre sí, según nos comentó Axy y son: saltando al frente y marcando Golpe Débil conecta Medio y si marcas Golpe Medio la estrella que aparece es de Golpe Débil aún cuando el valor es correcto.



◆

Tengo una duda, porque vi en una revista que anunciaban la salida de un convertidor para que los juegos del NES pudieran jugarse en el Super NES y quisiera que me dijeran si saldrá aquí en México. Sigan mejorando cada día más les desea su gran amigo y videofan.

Julio Daniel Hernandez Leus
DURANGO, DGO.

En verdad no sabemos. Lo que sí te podemos decir es que el nuevo modelo de NES saldrá a un excelente precio y difícilmente un adaptador podría ser más económico.

◆

Con mucho gusto les informamos a todos nuestros lectores, en especial a los de provincia, que ya se han iniciado las suscripciones. Para ello dirígete a:

SUSCRIPCIONES
CLUB NINTENDO
EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.
LUCIO BLANCO No 435
AZCAPOTZALCO 02400
MEXICO, D.F.

O telefónicamente con Víctor M. Saldaña al 561-27-15 y 352-32-66 ext. 22 y 37

He visto el anuncio para adquirir videojuegos (clásicos y novedades) ¿Por qué no tienen lada 800 para el interior de la República Mexicana? ¿Se puede mandar pedir catálogo para ver los productos y sus precios? ¿Es sólo para México, D.F.? Su amigo...

AIR
GUADALAJARA, JAL.

¿Podrían poner en la revista el precio de un Nintendo y un Super Nintendo?

Albertico Moran trujillo
MONTERREY, N.L.

¿Por qué no hacen la revista Club Nintendo de forma que ustedes puedan vender juegos y aparatos relacionados con el NES y SNES?

Jorge Alberto Flores Leyva
MEXICO, D.F.

Deberían de poner precios de juegos y aditamentos, ya que cuando le pido prestado a mi Papá no me cree?

Victor Cancino
MEXICO, D.F.

Ustedes son algunos de los muchos lectores que nos han pedido que Club Nintendo tenga venta de equipos, juegos y accesorios vía telefónica o por correo, pero como nosotros no lo haríamos bien, le pasamos sus preguntas a al nuevo servicio de Nintendo para Ventas Telefónicas.
Actualmente no cuentan con el servicio de Lada 800 (al parecer pronto lo instalarán) pero para que tengan presentes los costos de los equipos y títulos más solicitados, te diremos que en su lista de precios vimos el Action Set (que incluye Super Mario Bros., Duck Hunt y pistola Zapper) igual que el Game Boy Set con Tetris, cualquiera de los dos a N$ 398.°°. El Challenge Set con Super Mario Bros. 3 cuesta N$ 388.°°
El Super Nintendo Control Set con un control cuesta N$ 648.°° y puedes escoger cualquiera de los siguientes títulos: Super Mario World, Super Mario Kart, F-Zero, Super Soccer, Super Tennis, Tortugas Ninja IV, The Legend of Zelda o NCAA Basket Ball.
El SNES cuesta N$ 828.°° Super Set (con cables stereo y 2 controles) que incluye Super Mario World el cual por cierto ya no tendrás pretexto para no acabarlo pues estamos incluyendo en este número una guía condensada muy completa para lograr las 96 escenas.
Los Super Hits como Street Fighter II Turbo y Mortal Kombat están a N$ 369.°° y Star Fox y Super Mario All Stars a N$ 298.°° y títulos como Final Fight y Super R-Type a sólo N$ 189.°° Para NES los hits como Kirby's Adventure o Mighty Final Fight están a N$ 249.°° y clásicos como Batman, Goal y Super C cuestan solamente N$ 98.°°
Respecto a los números anteriores de Club Nintendo ya están agotados los números 1, 2, 3, 8 y 9 del año 1 y el especial de S.O.S.
Algo muy importante que tenemos que decirte es que para la compra de cualquier artículo es necesario contar con tarjeta de crédito bancaria (aceptan cualquiera de las 3 nacionales) Te recomendamos que si vas a hacer algún pedido la tengas a la mano para no perder tiempo.
También nos informaron que tanto para el D.F. como para toda la República Mexicana, el precio es el mismo y entregado a las puertas de tu casa.
Al ordenar obtienes tu pasaporte y sticker por cada producto. Puedes llamar a los teléfonos 705-1131, 705-1310 y 705-4457. ¡Ah! y la revista Club Nintendo no tiene que ver con estas ventas, sólo lo informamos a solicitud de ustedes y muchos otros lectores.

◆

Leí en una revista española relacionada con juegos de consolas una clave para el cartucho de SNES Axelay obteniendo inmunidad con los siguientes pasos: Se presiona Pausa durante el juego y espera unos segundos y vuelve a hacerla junto con Select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X. Luego aparecerá la palabra "Mutek" en lugar de las vidas.
Si lo anterior es verdadero quisiera que me ayudaran a intentarlo porque no me sale en ninguno de los 2 controles.

Miguel Angel y Xavier
VILLAHERMOSA TABASCO.
Sergio Solís
CD. JUAREZ CHIH.
Felipe Espinosa Nava
ALTAMIRA, TAMAULIPAS

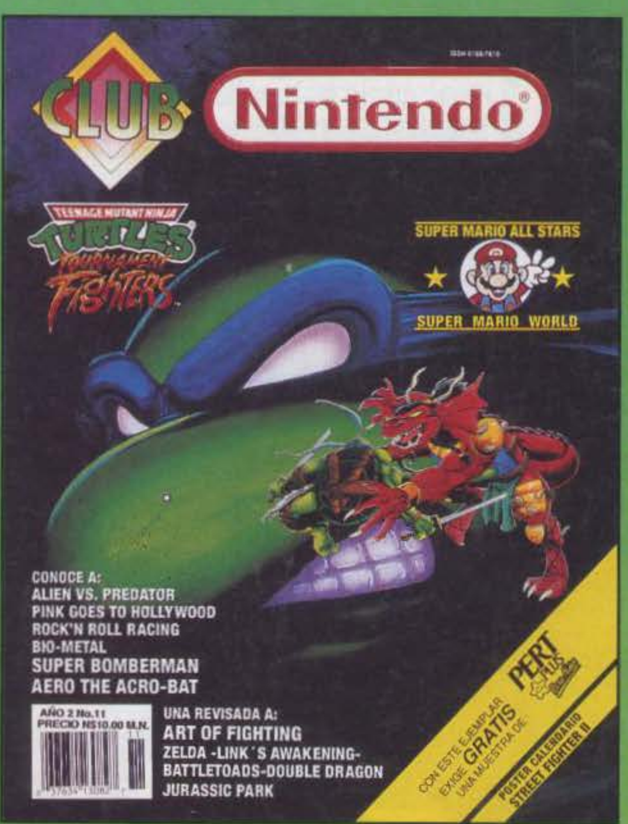
En la revista Año 2 N° 1 en su sección Bola de Cristal aparece la palabra Mutek!!!. Conozco el truco y sé que es para hacer la nave invencible y aunque yo ya terminé este juego quisiera saber cómo hicieron el truco.

Oscar Mendoza Sepúlveda
MEXICO, D.F.

Cuando Konami nos mandó este prototipo japonés, Axy creyó haber descubierto la clave de invencibilidad presionando Pausa, arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, B, A, B, A, X... pero siguió tratando de comprobarlo y resultó que lo único que tenías que hacer era poner pausa, presionar X y de inmediato aparecía la palabra MUTEKI que en japonés significa precisamente invencible.
Hablamos con Konami y nos dijo que este truco no vendría en la versión final. Es probable que en España sí funcione pues sus juegos son más similares a los japoneses que a los americanos. Trataremos de investigar si hay una clave para el americano.
También nos han preguntado por qué Star Fox allá lo llaman Star Wing y la razón es que la marca Star Fox ya había sido registrada en España y tuvieron que cambiarle de nombre. Te recordamos que si alguien va a Europa y te quiere traer un cartucho de allá, dile que mejor te lo compre aquí porque el sistema europeo (PAL) no se ve en América (NTSC).

NUESTRA PORTADA

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS



Es un juego que responde a la demanda de miles de propietarios de NES que exigían un juego de peleas, y Konami, un licenciatario que hace muy buenos juegos para NES, les da gusto utilizando para ello a sus personajes más populares: Las Tortugas Ninja.

Shredder decide enviar una carta a las tortugas retándolos para ver quién es el más fuerte de ellos en un combate de poder a poder; como en todos los juegos del género, Tournament Fighters tiene una gran cantidad de golpes y movimientos especiales que se realizan haciendo combinaciones con el control y palanca con los que les puedes restar mucha energía al contrario.

En este juego tienes varios modos de juego. En modo de historia debes escoger a una de las 4 tortugas y pelear contra las 3 restantes además de enfrentar a 2 peleadores más que son Casey y Hot Head antes de llegar con Shredder... o puedes entrar al modo vs. donde escoges a cualquiera de los 7 peleadores.

La movilidad de los valores de los personajes son buenos e incluye buenos efectos como que el fondo de cada stage se mueve a diferente velocidad o el clásico efecto de 3-D en el piso. Este es un excelente juego que merece estar en la portada de este mes... pero eso no es todo, ya que en el siguiente número te daremos un avance muy completo de este juego junto con el avance para Super Nintendo.



Cada personaje tiene movimientos secretos que debes descubrir.



En modo vs. podrás escoger a los personajes controlados por la computadora.





¿Quién es el mutante más fuerte de Manhattan? esta lucha lo decidirá.

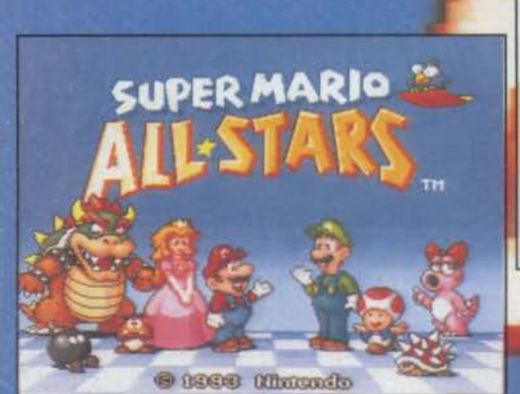


También tendrán la posibilidad de escoger al mismo personaje ambos jugadores.





En el mundo 3-1 poco antes de llegar al final cáele al Koopa que está en la base de ladrillos y espera a que se reincorpore como indica la primera foto. Justo cuando esté en la orilla da un salto medio de tal manera que salga volando hacia la derecha; rápidamente salta otra vez de tal forma que la toques antes de que caiga y así obtienes 8000 puntos.









Unos de los enemigos que más problemas ocasionan a lo largo del juego son sin duda los Hammer Brothers, pero hay una forma de que los martillos que te lanzan no te hagan daño; sólo permanece pegado a la orilla izquierda de la pantalla y los martillos no te eliminarán, así puedes esperar a que se acerque el Hammer Brother y eliminarlo sin ningún problema. ***AXY***

SUPER MARIO BROS.

Al terminar el Mundo 8-4 tienes opción de comenzar un nuevo reto donde la dificultad aumenta.






Ahora en lugar de los Goombas aparecen los molestos enemigos que son inmunes a los disparos de Fiery Mario.

SUPER MARIO BROS.

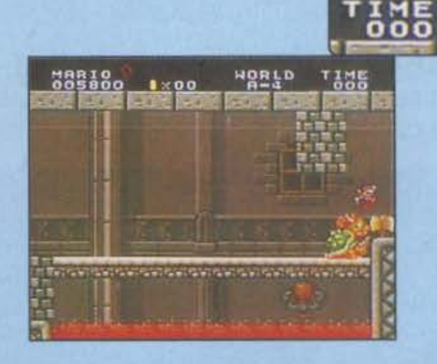
Si al llegar al final de cualquier castillo tocas el hacha justamente cuando el marcador de tiempo ha llegado a ceros te llenarán el marcador de tiempo al máximo o sea que tendrás 999 de tiempo que se transformarán en puntos para tu marcador; para facilitar la ejecución de esta jugada, tienes que llegar como Super Mario o Fiery Mario, entonces al llegar con Koopa te colocas como indica la primera foto, así el Koopa te tocará y te harás pequeño pero ya no te hará daño mientras no te muevas, con esto puedes esperar a que el marcador de tiempo llegue a ceros y saltar al frente para tomar el hacha.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS



AXY







SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Aquí hay un desafío para los que gustan de terminar los juegos sin utilizar Warps. Así que si pasas todos los 8 primeros mundos sin utilizar ningún Warp, en lugar de llegar al Mundo A-1 entrarás al **Mundo 9-1**





















Aquí te damos los Warps que completan a los del número anterior.



WARP 1-2 al 3

En el Mundo 1-2 poco después del comienzo, salta como indica la primera foto para sacar el bloque oculto, después saca la planta para subir por ella y llegar al tubo que te lleva al Mundo 3.







WARP 1-2 al 2

En el Mundo 1-2 casi al final sube en la plataforma, toma vuelo y de allí salta a la parte superior de la pantalla como indica la primera foto; sigue avanzando hasta que llegues al tubo que te lleva al Mundo 2.







WARP 3-1 al 1 (NEGATIVO)

Ahora en The Lost Levels, hay Warps que en lugar de avanzar, te regresan de Mundo.

En el Mundo 3-1 poco antes del final hay un trampolín, salta sobre él e inmediatamente deja presionado el control a la derecha para caer del otro lado del asta de la bandera y seguir avanzando hasta llegar al tubo que te regresa el Mundo 1.







WARP 5-1 al 6



Poco antes de llegar al final del Mundo 5-1 golpea el bloque para sacar la planta; si llegas pequeño, rebota en la tortuga cuando va subiendo para que alcances a subir por la planta y así llegar al tubo que te lleva al Mundo 6.







WARPS 5-2 al 7



En el Mundo 5-2 poco antes del final hay varios elevadores, pásalos rápidamente para que del penúltimo saltes a la parte superior de la pantalla como indica la primera foto; sigue avanzando por arriba hasta llegar al tubo que te lleva al Mundo 7.





SUPER
MARIO BROS.
THE LOST LEVELS

WARP 8-1 al 5 (NEGATIVO)

Otro Warp para regresarte de Mundo está en el Mundo 8-1; para llegar a él métete en el tubo que indica la primera foto, pasa la zona bajo el agua y llegarás al tubo que te regresa al Mundo 5.





WARP A-3 al C



Al final del Mundo A-3 hay un trampolín, toma un poco de vuelo y salta sobre él para que rebotes en el asta de la bandera pero sin tocarla; sigue avanzando para llegar al tubo que te lleva al Mundo C.





SUPER
MARIO BROS.
2

PEQUEÑO WARP MUNDO 1-2

Con Luigi: Súbete en el enemigo que indica la primera foto agachado hasta que brilles, entonces cuando el enemigo salte y llegue a lo más alto tú salta hacia el frente para llegar a la parte superior de la pantalla y así te ahorrarás ir por la llave y pasar a la escena interior.





SUPER MARIO BROS. 2

PEQUEÑO WARP MUNDO 3-1

Al llegar donde indica la primera foto, salta hacia la izquierda para alcanzar una puerta por donde llegarás al jefe por la parte de atrás. (Sólo con Luigi o la Princesa).





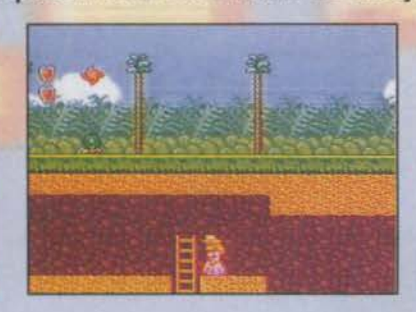


PEQUEÑO WARP MUNDO 3-2

SUPER MARIO BROS. 2

Con la princesa baja por donde indica la foto, permanece agachado en la orilla izquierda hasta que brilles, entonces deja el botón Y ó X presionado y salta a la izquierda sin soltar el botón de salto para llegar a la otra orilla y así ya no tengas que pasar todo el camino de abajo.

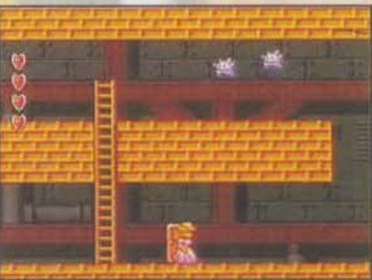
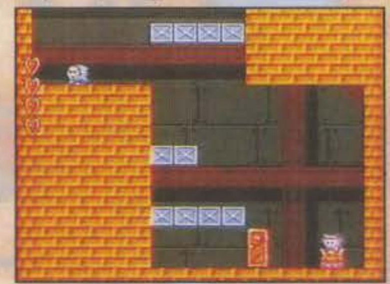
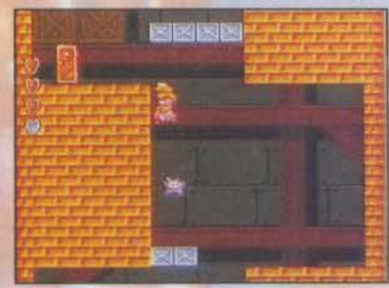






PEQUEÑO WARP MUNDO 3-3

Entra por la puerta que indica la primera foto, carga al enemigo que está saltando; sube con él hasta que lo coloques en donde muestra la última foto; súbete en él y permanece agachado hasta que brilles así saltás y llegarás hasta arriba para seguir subiendo y te ahorrarás todo el trayecto que implica ir por la llave.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

En las escenas de Bonus donde te encuentras con un muro que te obliga a bajarte de la nube, con solo presionar el control a la izquierda varias veces cuando toques el muro lo atraviesas.



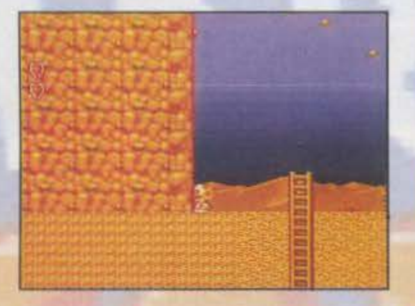
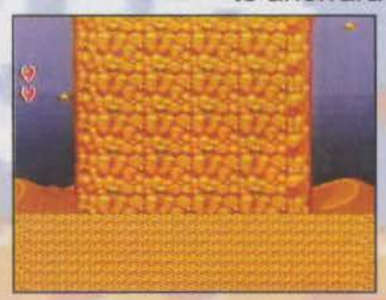
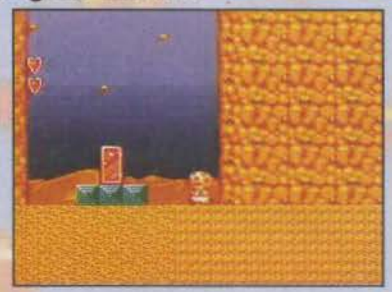




PEQUEÑO WARP MUNDO 6-3



Al llegar donde indica la primera foto, deja presionado el control hacia la izquierda y deja que te hundas un poco hasta que avances a la izquierda; entonces salta sin parar hasta salir del otro lado donde esta la puerta que te ahorrará un gran camino.





Al principio del Mundo A-1 con Luigi puedes hacer vidas, colócate como indica la primera foto y salta vertical lo más alto que puedas, justo cuando las tortugas se alejan del centro. Así rebotarás sobre ellas en forma alternada y podrás obtener puntos y después vidas.



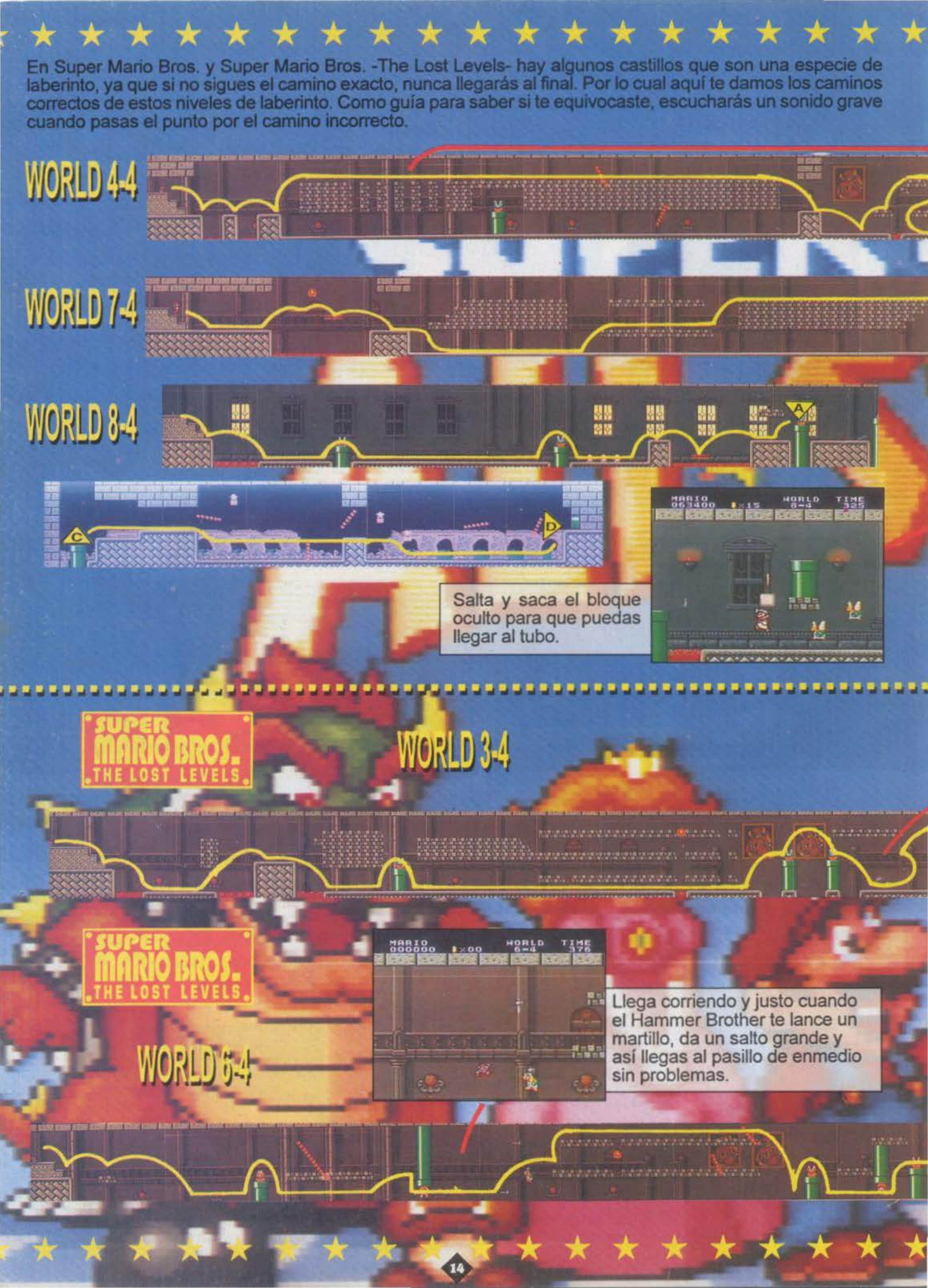




En el mundo A-1 colócate donde indica la primera foto y espera a la tortuga para quitarle las alas cayéndole encima y rápidamente colócate frente al primer escalón de abajo. Justo cuando la tortuga baje al escalón que se ve en la segunda foto da un salto vertical alto de tal manera que le caigas como se ve en la tercera foto para trabar a la tortuga y así hacer vidas.







En Super Mario Bros. y Super Mario Bros. -The Lost Levels- hay algunos castillos que son una especie de laberinto, ya que si no sigues el camino exacto, nunca llegarás al final. Por lo cual aquí te damos los caminos correctos de estos niveles de laberinto. Como guía para saber si te equivocaste, escucharás un sonido grave cuando pasas el punto por el camino incorrecto.

WORLD 4-4

WORLD 7-4

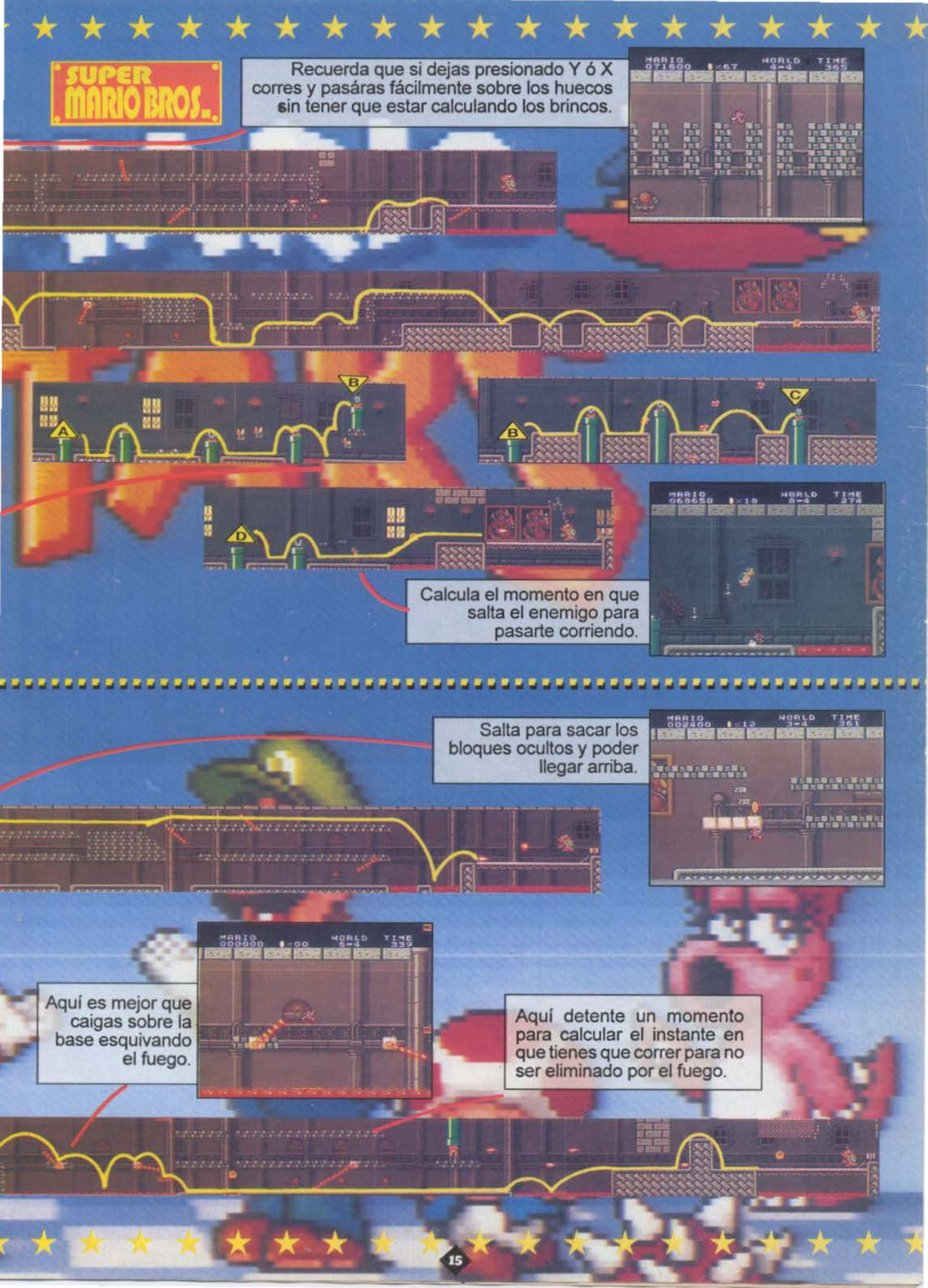
WORLD 8-4

Salta y saca el bloque oculto para que puedas llegar al tubo.

WORLD 3-4

WORLD 6-4

Llega corriendo y justo cuando el Hammer Brother te lance un martillo, da un salto grande y así llegas al pasillo de enmedio sin problemas.


SUPER MARIO BROS.
Recuerda que si dejas presionado Y ó X corres y pasáras fácilmente sobre los huecos sin tener que estar calculando los brincos.
MARIO 071600 x67 WORLD 4-4 TIME 365
A
B
B
C
D
MARIO 068650 x18 WORLD 8-4 TIME 274
Calcula el momento en que salta el enemigo para pasarte corriendo.
Salta para sacar los bloques ocultos y poder llegar arriba.
MARIO 002400 x12 WORLD 3-4 TIME 361
MARIO 000000 x00 WORLD 5-4 TIME 339
Aquí es mejor que caigas sobre la base esquivando el fuego.
Aquí detente un momento para calcular el instante en que tienes que correr para no ser eliminado por el fuego.

WORLD 8-4



Salta como indica la foto para que salga la planta.

Inmediatamente salta agachado presionando el control a la derecha y a la izquierda, de tal manera que caigas al tubo.

Cuando llegues al lugar que indica la foto mueve el control de lado a lado para avanzar un poco el Scroll y se escuche el sonido agudo que indica que estás en el camino correcto.

Espera a que la tortuga roja baje por segunda vez, entonces en cuanto esté subiendo salta sobre ella.

Salta el hueco del tubo o quedarás atrapado y tendrás que regresar.



© 1993 MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVAMENTE LICENCIADOS POR SURGE LICENSING, INC. KONAMI® ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD.
TOURNAMENT FIGHTERS™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI (AMERICA) INC. © 1993 KONAMI (AMERICA) INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



Información VARIADA

Este mes tenemos varios titulos para hablar de ellos:



Dentro de los juegos de carreras de la línea, de R.C. Pro Am y el R.P.M. Interplay próximamente lanzará el juego Rock & Roll Racing para SNES; en este juego tú puedes escoger a 6 diferentes corredores de distintos planetas que han sido invitados a competir en la liga interestelar.

Los corredores y sus características son:

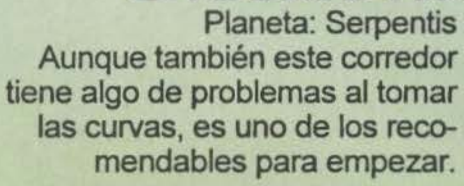
SNAKE SANDERS



Planeta: Terra

Un excelente corredor que sólo tiene problemas al tomar las curvas.

CYBERHAWK



Planeta: Serpentis

Aunque también este corredor tiene algo de problemas al tomar las curvas, es uno de los recomendables para empezar.



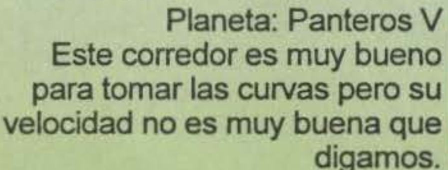
IVAN ZYPHER



Planeta: Fleagull

Aunque es uno de los corredores más veloces es lento para acelerar y tomar las curvas no es precisamente su fuerte.

KATARINA LYNOS



Planeta: Panteros V

Este corredor es muy bueno para tomar las curvas pero su velocidad no es muy buena que digamos.



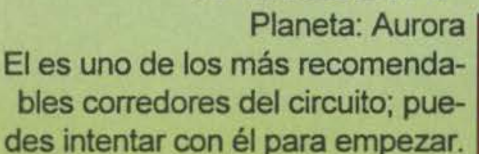
JAKE BADLANDS



Planeta: Xeno Prime

Si bien Jake puede tomar fácilmente la delantera también puede ser fácilmente alcanzado; toma bien las curvas.

TARQUIN



Planeta: Aurora

El es uno de los más recomendables corredores del circuito; puedes intentar con él para empezar.



La liga Intergaláctica se corre en 5 diferentes planetas donde para poder avanzar debes juntar cierta cantidad de puntos al ganar cada carrera. Para cambiar de planeta debes avanzar las 2 categorías de cada uno de ellos; además de ganar puntos en cada carrera también ganas dinero con lo que puedes comprar nuevos y mejores coches y así corregir los defectos de tu equipo actual o comprar implementos para mejorar tu coche.









Tú puedes competir solo o con un amigo para lo que la pantalla se dividirá y cada uno verá lo que está haciendo en forma independiente, aunque esto también se puede convertir en un problema debido a que tu visión de la pista se reducirá; un acierto en este juego es la opción de password ya que así podrás dejar tus juegos para después. Cuenta con 3 niveles de dificultad para que así te puedas acostumbrar al manejo del coche.

Este juego es bastante entretenido y los fondos musicales de 4 famosas canciones de Rock le agregan emoción al juego pero como sólo son 4, si juegas por mucho tiempo puede aburrir.



Después de una terrible guerra en la vía láctea, las fuentes de energéticos de las grandes potencias se agotaron, viéndose así en la necesidad de mandar una flota espacial al planeta "UP457", pero en el camino fueron atacados por una extraña raza mitad monstruos, mitad máquinas a los que bautizaron como Bio-metal; ellos no sólo no se conformaron con destruir a las flotas, sino que siguen amenazando a los habitantes de la vía láctea. La única forma de evitar que los bio-metal logren su misión es enviar una nave prototipo con gran poder de ataque a la mismísima base de los BM y así acabar con ellos.

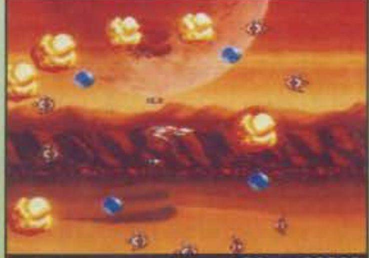


EL MF-92GX

La nave escogida para esta misión es también conocida como "Halbard"; esta nave tiene la capacidad de manejar 3 tipos de armas y misiles además de un nuevo tipo de equipo conocido como G.A.M.

El G.A.M. es un arma muy flexible que se puede usar por un corto período (checa siempre la línea que dice "GUARD") y que puede usar como campo de fuerza, pero además tiene la capacidad de que se puede abrir para atacar enemigos que se acercan a ti; también se puede arrojar contra enemigos de gran tamaño y así causarles mucho daño o hacer estas 2 cosas simultáneamente.







Hay 3 tipos de armas para el Halbard



Abarca mucho pero tiene poco poder.



La más poderosa pero de poco rango.



Es de poco poder pero te cubre por atrás.

Aparte de las armas puedes escoger 3 tipos de misiles que son: S: Straight (Directo); B.Bomb (a los lados); H: Homming (teledirigido)

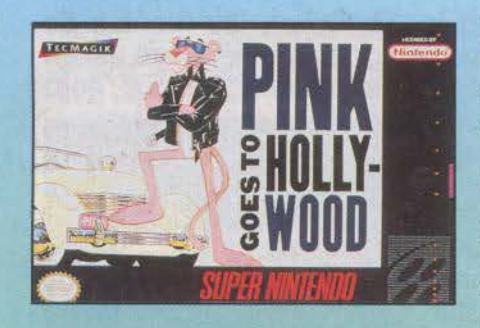
La acción está vista de lado y tiene 6 misiones donde enfrentaremos a los BM que han invadido planetas de la vía láctea; al final de cada planeta encontraremos a un Bio-Metal mayor, quizá las 2 características más notables de este juego son la música que es de un grupo Techno llamado "2 Unlimited" y la acción y dificultad del juego (te las ves negras aún en el nivel normal); esto último seguramente será bien recibido por los fans de este tipo de juegos.







Este juego tiene algunos buenos efectos, pero creemos que le hizo falta originalidad de parte de los diseñadores (nos atreveríamos a decir que parece una recopilación de lo mejor de otros juegos del género) y aunque la música es buena como que no va de acuerdo al tema; fuera de eso creemos que es un buen título con mucha acción.



El personaje famoso e inconfundible de las caricaturas "La Pantera Rosa" hace su debut en un juego para SNES donde debemos acompañarla en muchas aventuras en su camino a Hollywood para consagrarse como una gran estrella.

Este juego próximamente hará su arribo al mercado gracias a la compañía Tecmagik; aquí la Pantera Rosa debe recorrer varios sets cinematográficos donde se están filmando muchas películas e inevitablemente participa en ellas corriendo los mismos riesgos que se corren en una película como enfrentarse a ratas gigantes, cocodrilos, o botas que caminan solas, cosas cotidianas tú sabes (nada fuera de lo común en un set). Para poder hallar la salida de cada set la Pantera encontrará monedas que si utiliza con el botón X en las cajas que dice "Toll" podrá obtener alguna "ayuda extra".







El juego tiene más de 10 diferentes sets a recorrer; cada uno se divide en 2 escenas y cada una de ellas te sorprenderá, ya que sus gráficos parecen estar sacados de las mismísimas caricaturas por su colorido y gráficas muchas veces muy divertidas, además de que el famosísimo tema musical de la Pantera Rosa y que seguro ahorita está pasando por tu mente tiene un arreglo especial para cada diferente set. Quizás lo primero a pensar es que este juego sea para niños, pero la dificultad es un poco elevada y parte de esta dificultad se debe a que muchos de los valores de los enemigos no son los que deberían ser y que muchas veces te puedes perder, ya que no recibes ninguna ayuda para encontrar la salida de cada escena.







Bueno pero esto no tiene porque ser malo, ya que si tú buscas un buen reto este juego te lo dará.



En un planeta colonizado por la tierra llamado Vega, 4 trabajadores al encontrarse haciendo excavaciones encontraron huevos de una extraña forma, pero se dieron cuenta muy tarde que pertenecían al parásito más peligroso del universo: Los Aliens; cuando la colonia completa de humanos estaba a punto de ser ultimada por los Aliens, mandaron una señal de Auxilio que fue captada por una nave Predator que de inmediato se dirigió a este planeta no precisamente para ayudar a los humanos, sino porque a este Predator le faltaba un cráneo de reina Alien para su colección.

Alien vs. Predator es uno de los próximos estrenos de Activision para SNES teniendo de su parte 2 fuertes licencias que han dado mucho éxito en cine y comics esperando lo mismo en videojuegos; en el juego tú te pones del lado del Predator quien debe eliminar a cuanto Alien se le ocurra pararse en su camino en un estilo de juego parecido a "Final Fight".





Al derrotar a cada Alien el Predator obtendrá varios items como lanzas o discos para atacar a distancia, pociones para recuperar energía o cráneos de Aliens para puntos; el Predator cuenta con muchos recursos como lasers de diferentes niveles o técnicas de pelea aprendidas en su planeta que le serán muy útiles en contra de los Aliens normales o los grandes que se encuentran al final de cada uno de los 6 niveles que tiene el juego.







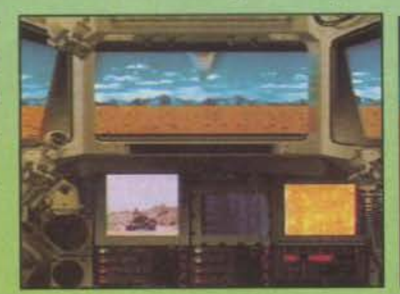


Sin duda el nombre del juego es lo más importante de este título. Sus gráficos son buenos pero la movilidad no es algo sobresaliente que digamos. A la música le faltó un poco al igual que a la acción.

Absolute en su serie de simuladores, prepara 2 títulos que muy pronto podrás ver.

BATTLETANK II

La secuela de Battletank II continene toda una nueva variedad de detalles y modos de juego; este cartucho contiene 16 megas de memoria (contra 4 del primero de la serie) lo que ya de entrada garantiza más sonidos y gráficos digitalizados; un ejemplo de ésto es que que el tanque trae ahora una pequeña pantalla donde cuando, le das a un enemigo, ves un pequeño "Full Motion Video" de como es destruído; la visión del juego es muy parecida a la de la primera parte donde tú diriges la acción dentro de la cabina del piloto, pero si tú lo prefieres puedes subirte a la vista de la ametralladora y desde ahí derribar a los aviones y helicópteros enemigos y para ataques nocturnos, tu tanque M1AZ ha sido equipado con visión nocturna para no quedarse inútil en la noche.







TURN AND BURN: NO FLY ZONE

Y para lo que prefieran combates aéreos - terrestres, Turn and Burn es otro simulador de Absolute; en este juego tú te pones al mando de un poderoso avión que es el Mig; tu F-14 está equipado con armas como ametralladoras de 50 mm o misiles AIM-9 Sidewinder o AIM-54 Phoenix teledirigido.

Como buen simulador, al ponerte al mando en tu avión participas en funciones propias de un piloto como despegar o aterrizar en el portaaviones o guiarte por medio de tus instrumentos para localizar a tu enemigo; al igual que en Battletank II tú tienes una pequeña pantalla donde verás cuando derribas a un enemigo; éste y muchísimos más detalles han sido fácilmente incorporados al juego gracias a los 16 megas de memoria que tiene.









Hace muchos años, el circo se vio en la necesidad de correr a uno de sus empleados por hacer trucos sucios. Su nombre era "Edgar Ektor" quien se consideraba la atracción máxima del circo y que juró que se vengaría; los años pasaron y Edgar se convirtió en un poderoso hombre de negocios que prepara su plan de venganza, mientras que el circo cuenta ahora con una nueva estrella: "Aero the Acro-bat".

Para evitar que Edgar Ektor lleve a cabo su plan, Aero debe realizar peligrosos y muy vistosos actos circences, pero debe tener cuidado ya que el espía de Edgar Ektor en el circo "Zero the Acro-brat" le pondrá algunas trampas.





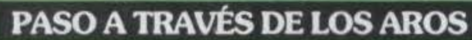


Aero the Acro-bat es el personaje estrella de Sunsoft que hace su estreno en un super divertido juego que conserva la línea de los juegos de Sunsoft como Death Valley Rally, donde el héroe debe realizar diversas misiones a lo largo de una gran escena de Scroll libre; en este caso Aero debe cumplir con esas misiones y al mismo tiempo debe entretener al público con peligrosos actos donde demuestra su valentía y habilidad.



ACTOS CIRCENSES

Para poder vencer a los secuaces de Zero y avanzar, Aero se debe valer de los implementos que hay en el circo.



PASO A TRAVÉS DE LOS AROS



Con esta técnica podrás obtener una buena cantidad de puntos, y en algunas escenas es importante que pases por todos los aros para poder avanzar a la siguiente escena.



EL "MURCIÉLAGO BALA"

Si te metes a un cañón y presionas el botón B aparecerá un medidor; entre más alto esté el aro, más fuerte saldrás disparando.



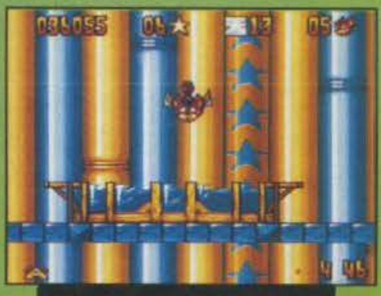
EL TRAMPOLÍN

Entre más veces saltes sobre el trampolín más altura obtendrás; trata de hacer el control hacia arriba para subir más rápido.



EL UNICICLO

Con el uniciclo podrás andar más rápido sobre la cuerda floja, además de que quitarás de tu camino a todos los payasos que aparezcan en él.

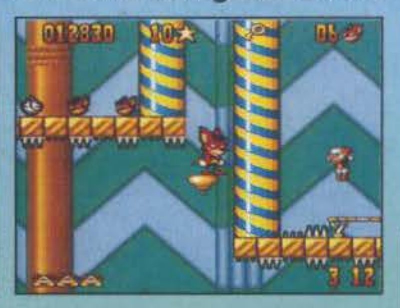


EL SALTO MORTAL

Este es un espectacular salto desde un trampolín a la piscina; en tu camino hay muchas cosas buenas y si caes bien obtendrás puntos.

Debes tener en mente que aunque el juego sea de Scroll libre no te pierdes con facilidad como en otros del género (incluyendo el difícil Death Valley Rally), y que si eres suficientemente listo y con un buen espíritu de investigador hallarás varios caminos secretos o "Warps" que te llevarán a lugares donde podrás obtener vidas, puntos o energía; estos no son tan difíciles de encontrar y lo único que necesitas es buscarle un poco.





Una pequeña muestra de lo que te espera.
Aquí te damos un pequeño avance de las 4 primeras misiones que debes cumplir.

CIRCUS: ACTO 1

Tu deber aquí consiste en encontrar 7 bases azules como la de las fotos, pero no sólo es encontrarlas y ya ¡no! debes saltar varias veces sobre ellos hasta que desaparezcan, para revelar así la salida de la escena.







CIRCUS: ACTO 2

Aquí debes buscar una llave que está bien escondida y así rescatar a Aeriel; como tip te podemos decir que Aeriel y la llave están escondidas en extremos muy diferentes de la escena, y que primero debes encontrar la llave antes de querer rescatar a Aeriel.



CIRCUS: ACTO 3

Más difícil que el primero (obvio); aquí debes encontrar 15 bases azules iguales a las de la primera escena y deshacerlas.



CIRCUS: ACTO 4

Aquí debes buscar 25 aros mágicos y pasar a través de ellos, aunque en esta escena no hay tanto problema de hacerte bolas, ya que los aros que hayas pasado desaparecerán.

¡BONUS ROUND!

Como muchos juegos, éste también tiene bonus rounds muy al estilo de Pilotwings, donde Aero debe saltar hacia una piscina, pero además de tratar de caer en el estanque debes pasar a través de los aros para obtener puntos.

Aero the Acro-Bat es un juego muy entretenido que te mantendrá ocupado por un buen rato; los gráficos de fondo son algo sencillos pero buenos; la música es muy buena, la animación del personaje y su movilidad es excelente, en fin, un juego bueno de Sunsoft para todo tipo de jugadores.



Si acabas una escena tomando todas las estrellas, items, eliminando a todos los enemigos y con tiempo de sobra, obtendrás un perfect y con ello un Aero extra.

SPOT



Quizá alguien que ya tenga bastante tiempo en este "negocio" de los videojuegos recuerde la primera versión de Bomberman que salió para NES allá por el año 86-87, quien lo jugó recordará que es un título un tanto elemental en lo que a la trama se refiere pero con un gran factor de diversión. Pues como tú seguramente ya sabrás, porque lo hemos mencionado un par de veces en la revista, Super Bomberman hace su arribo al SNES y si tú compras este juego obtendrás de regalo por parte de Hudson Soft el Multitap adapter con el que hasta cinco jugadores podrán conectarse a un SNES (en este caso el juego de Super Bomberman tiene un límite de 4 jugadores simultáneos que más adelante detallaremos), así que al comprar Bomberman no sólo obtienes un buen juego, sino que también un buen periférico para tu SNES.



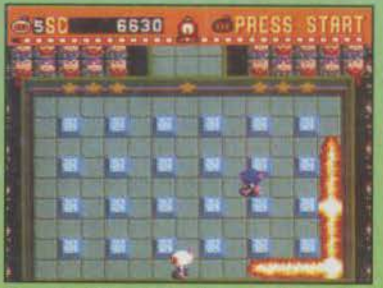






Super Bomberman tiene 2 diferentes formas de juego, la primera es la de Normal Mode; en este modo 1 ó 2 jugadores deben avanzar por 6 distintas áreas con 8 niveles, cada una lo que da 48 niveles; su misión consiste en eliminar a todos los enemigos de cada nivel con sus bombas y destruir las paredes y obstáculos para encontrar la salida; al eliminar enemigos hallarás items que te serán de gran utilidad como poder para la bomba y cosas por el estilo; en el round 8 de cada nivel te las verás contra jefes que requieren de varios tiros para ser eliminados y así tener acceso al siguiente nivel.







En Battle Mode es donde los 4 jugadores pueden participar; aquí la misión es simple: eliminar a tus contrincantes antes de que ellos hagan lo propio. En este modo podrás elegir 12 diferentes escenarios para competir, además de que podrás variar la dificultad de la computadora para obtener a un rival moderado o a todo un experto en Bomberman.









El juego es muy divertido, los gráficos y la música sólo cumplen su cometido (nada espectacular) y aunque en Normal Mode no encuentras mucho reto (algo tipo Lolo) lo divertido es jugar en Battle Mode. Si en tu casa son más de 2 hermanos y les gusta videojugar, este título es la opción inmediata.


Prueba el sabor de lo divertido
TOM & JERRY™
MASCOTITAS
CON VITAMINA "C"
MASCOTITAS DE MANGO
MASCOTITAS DE MANZANA
MASCOTITAS DE TUTI-FRUTI
CONTENIDO NETO 250 ml.
MASCOTITAS DE UVA
MASCOTITAS DE NARANJA
NATURALMENTE
JUGOS DEL Valle S.A. de C.V.
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO
PERM. S.S.A. L 09 TK "COME FRUTAS Y VERDURAS"

LOS RECORDS

Debido a que recibimos muchisimas cartas durante este periodo y no quisimos dejar de mencionarlos a todos, usamos el espacio de los Récords reservando sólo el del Salón de la Fama. En el próximo número estarán de vuelta los Récords.

SALON DE LA FAMA

F-ZERO
DEATH WIND I............1'45"21
JUAN MARTINEZ MEJIA

GOAL!
MEXICO - ITALIA (FINAL)
99 0
J. MANUEL CASTRO E.

SUPER MARIO KART
MARIO CIRCUIT 2.....1'24"44
REX Y PHOENIX

KOOPA BEACH 2.....1'03"56
JAVIER MUÑOZ ORIGEL

EN ESTE NUMERO COLABORARON:

ANTONIO CRUZ ALCAZAR
FERNANDO PEREZ M.
LUIS DANIEL ARZOLA
S.C. JOSHUA
J. CARLOS ROLDAN
CARLOS GUTIERREZ
LUIS RIVAS AMADOR
LEONARDO SAUL GARCIA L.
EMMANUEL SANDOVAL GARCIA
ROBERTO A. CORREA ESTRADA
MICHEL COCHEGROS TIRADO
SILVIO MARTIN ALVAREZ
SERGIO A. PALACIOS MALDONADO
LUIS A. GONZALEZ NAVARRO
JESUS DELGADO D.
CELSO L. LOPEZ CONTRERAS
ALEJANDRO MONTES DE OCA R.
OSCAR E. ROMERO CAVAZOS
RENE A. ORTEGA ESPINOZA
OSCAR R. JAVIER CRUZ
ALEX VALLADO A.
JOSE DE JESUS RODRIGUEZ C.
ABRAHAM ISAAC
AARON JONATHAN
ESAU JACOB
MANUEL DIAZ DE LEON
CHRISTIAN M. ELIZALDE R.
PELOS MELENDEZ ORTIZ
MARTHA O. TREVIÑO SALINAS
RAYMUNDO DOMINGUEZ COLIN
JOSE DE JESUS NUÑEZ A.
JOSE D. MARTINEZ GONZALEZ
MARIO R. ALCOCER ALCOCER
CARLOS ALBERTO SANCHEZ G.
JOSE TORROELLA HERNANDEZ
BEATRIZ GARCIA RUVALCABA
JORGE A. GALICIA C.
FELIPE DE JESUS AGUIRRE S.
PAUL JURADO FOSADO
JUAN MORENO
FELIPE LUGO
HUMBERTO TREVIÑO AMARO
RAMON CABRERA S.
EDGAR J. RUBIO SOLIS
VIOLETA JOSEFINA RESENDIZ
ERICK VELAZQUEZ DOMINGUEZ
GILBERTO REYNOSO MEZA
JULIO DANIEL PEÑALOZA
MANUEL MEDINA GONZALEZ
ROBERTO C. VEGA AGUIRRE
HERNANDO TORRES GONZALEZ
EMIL G. VON ROTH RECHY
ISRAEL ZUÑIGA BECERRA
JUAN A. FLORES LERMA
MARCO A. SALAZAR HERRERA
CARLOS A. BAUTISTA GONZALEZ
MANUEL DE JESUS HERNANDEZ
LUIS OCTAVIO BARRIENTOS
DANIEL GARCIA RODRIGUEZ
RAUL FIGUEROA CRUZ
DIEGO DEL CASTILLO BRAVO
OMAR A. ORTIZ RODRIGUEZ
JUAN P. MONTIEL GUERRA
ROBERTO RUIZ GOMEZ
CESAR BARCENA ROJAS
OMAR LUCIO HERNANDEZ
JORGE WOO IBARRA
CARLOS A. MARTINEZ HUERTA
LUIS A. MORALES PEREZ
CESAR VILLA DOMINGUEZ
ERICK MUÑIZ
IVAN G. ROJAS BIELMA
VICTOR M. FLORES MONROY
LUIS F. MARTINEZ REYES
DANIEL MARTINEZ DEL B.
RAFAEL A. ALEJO S.
RICARDO D. ECHEGARAY

COLABORARON CON EL TRUCO DE BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS DEL NUMERO ANTERIOR

SERGIO HERNANDEZ
LEONARDO C. DELGADO
ANDREY "IxT"
ORIBE OCTAVIO LEÑERO
RICARDO Y ALEJANDRO MANZO
JOSE LUIS SOTO
ANGEL JESUS GONZALEZ
LUIS CEPEDA
GERARDO M. GOMEZ

CONTESTAMOS A:

ERNESTO CRUZ MARQUEZ
JESUS RODRIGO LAZARO
ALAN CHARNEVITZ S.
CHRISTIAN ROMULO B.L.
MARCO RAZO ALENCAR
ERASMO ESTRADA
ANGEL GUTIERREZ BAUTISTA
LEOBARDO JUAREZ
ANGEL A. AGUILAR
FELISA BRAVO
LEON FELIPE GUAL
JULIO Y VICTOR BRITO
BENITO AVILA
LUIS ALBERTO LANDA
JUAN A. ROMERO LARA
NAT
XIX
CINTHIA Y LEO REYES
SNES PLAYER & WIFE
THE KILLER LION
FRANCISCO ROBLES
J. ANTONIO BAILLERES
JOSIEL ARREDONDO
MARIO CASTILLO
ROBERTO LOZANO
ARMANDO CAZARES
CARLOS CABALLERO CHONG
MARIO A. CHAVEZ
LUIS F. VERTIZ
ADRIAN SALINAS
DAVID SANCHEZ
KARLO A. HERNANDEZ
BRENDA LYZET ESTEVES
CARLOS MARTINEZ CRUZ
SILVIO M. RAMOS ALVAREZ
APOLINAR LOPEZ ARMAS
LUIS EDUARDO MEREZ
IVAN MARTINEZ C.
ROMELL RODRIGUEZ RAMIREZ
ARTURO RESIO P.
LUIS FERNANDO ANGUIANO
MARIO F. FUENTE PEREZ
DAVID G. RAMIREZ RUFINO
CARLOS A. LOPEZ GOMEZ
JOSE D. BLANCO REYES
CESAR O. RODRIGUEZ MARQUEZ
DORIAN GARCIA GUERRERO
FABIAN DOMINGUEZ H.
RICARDO SANCHEZ G.
EDGARD SANCHEZ G.
AMERICA ORTIZ REYES
ENDOR PUIG
ANGEL FERNANDO CLEMENTE
DANIEL VAZQUEZ ORTIZ
YHEZEL ARMANDO V.
CARLOS CUEVAS RODRIGUEZ
JUAN PABLO ESPINOZA E.
EDUARDO ESTEBAN MARBAN
UZZIEL NEPHTALI VEGA
ANTONIO RAMIREZ RUIZ
MARIO H. SALAS CERVANTES
JORGE EDUARDO BADIA P.
SALVADOR VAZQUEZ OLIMON
RUBEN LARA RIVERO
ROBERTO U. BALDERAS C.
JESUS CRISTOBAL SAUCEDO C.
JAVIER MORONI
JAVIER ANDRADE OLVERA
JOSE O. GUERRERO FRAIRE
MIGUEL A VILLASUSO V.
R.R.A.
RODOLFO PAUL LOZANO C.
OMAR BANDA ARTEAGA
ISRAEL VAZQUEZ BELLO
JUAN MORENO
FELIPE LUGO
JULIO ANTONIO AGUIRRE M.
AUTOMEDON AGUIRRE M.
RAMON AGUIRRE M.
NESTOR A. VILLANUEVA G.
JUAN CARLOS ARAMBURU R.
EPIGMENIO CASTILLO E.
JAVIER ALBERTO GRANADOS S.
PEDRO FABIAN DIAZ C.
GABRIEL A. SEGURA R.
SERGIO RODRIGUEZ GUTIERREZ
JOSE FRANCISCO MONTAÑO
PEDRO ALVAREZ Y.
CESAR CORDOVA TAPIA
JOSE A. MARTINEZ E.
JULIO A. GARCIA ORTIZ
SALVADOR GALVAN S.
ALVARO MATA V.
J. DAVID COSSIO Z.
IRVING F. SARMIENTO E.
RAMON SANCHEZ HERNANDEZ
CHRISTIAN CORONA P.
LUIS L. PERAGALLO ALVAREZ
JAIME A. IBARRA ARRASQUITO
M. JAVIER A. DIAZ DE LEON
CARLOS E. RAMIREZ LOPEZ
KARINA C.
ARTURO VALDEMAR CHAVEZ A.
JAVIER OLIVAR RUIZ
NOE DURAN HERNANDEZ
CESAR E. NAVARRETE SALGADO
ALBERTO C. MENDOZA BECERRA
MILTON BRAN LANDEROS
ALFREDO SIORON MENDEZ
ERNESTO HUERTA VALDEPEÑA
ROBERTO BARRERA BARRIOS
JOSE A. RESENDIZ MEDINA
JUAN DE LA ROSA E.
ERNESTO MENDOZA
FRANCISCO J. GONZALEZ E.
LEONARDO LIMON M.
JOSE F. TREVIÑO GARCIA
GUSTAVO A. FIMBRES
EDWIN I. MONTIEL MENDEZ
JAVIER CASTRO BLANCAS
FEDERICO JOSE DE ALBA C.
JONATHAN FIGUEROA FIGUEROA
FELIPE NIETO C.
ALEJANDRO HERNANDEZ HERRERA
FAM. PERPULI LOPEZ
JUAN CARLOS CAZAREZ C.
JULIO CESAR GAVIÑO G.
CARLOS NAVARRO SALAZAR
DAVID OMAR DOMINGUEZ
JOSH VIDAL
JUAN CARLOS COLIN V.
RICARDO COSTILLA C.
JUAN CARLOS TORRES N.
MARCO A. PEÑA BOLADO
LUIS A. ARELLANO M.
FERNANDO SIERRA O.
JOSE VALDEZ
JUAN E. BUSTOS DIAZ
LUIS R. BARRERA G.
LORENA L. RAMIREZ C.
ALEJANDRO ACOSTA RODRIGUEZ
OSWALDO RUVALCABA Z.
LAURA A. MENDOZA S.
RODRIGO AYALA LOBATO
JOEL REYES ROSAS
HERMAN SOTO GARZA
ALEJANDRO VALDEZ P.
RICARDO VALDEZ P.
RAFAEL LEDEZMA M.
HECTOR J. VELASCO G.
SILVIA CERVANTES G.
CARLOS E. CHAVEZ FLORES
VICTOR M. CERON C.
ISRAEL MIRELES
LUIS A. ZUNO MANDEUR
POTSY EL FANTASMA
ALEJANDRO PEREZ O.
ERICK ALFONSO PEREYRA
OSCAR ALFONSO PEREYRA
VICTOR SALGADO ARROYO
JUAN M. CABRECERA RODRIGUEZ
PAULA LOPEZ MARGALLI
FERNANDO PERRUSQUIA T.
HERMAN GONZALEZ OLIVIER
ERNESTO V. MIRELES VILLA
JAVIER A. SILVA TORRES
LEONARDO J. DE LA GARZA G.
RAUL RIVERA RIOS
LUIS CERVANTES
ENRIQUE HERNANDEZ B. (I.A.N.)
JUAN CARLOS ALESSANDRINI M.
MARCOS MUÑOZ FLORES
MOISES MUÑOZ FLORES
MIGUEL RICARDO FERRA ELOISA
LUIS E. LOPEZ DOMINGUEZ
ALVARO BRAVO GUTIERRREZ
NORA A. LARA "AFRODITA"
MARIO A. SERNA OLVERA
CARLOS B. CANTU VAZQUEZ
ARMANDO LOPEZ LEDEZMA
ENRIQUE LOPEZ LEDEZMA
LUIS ANTONIO FRAYRE M.

KIRBY'S

JOSE A. REYES BAUTISTA
ARTHUR CUM
FERNANDO ZEPEDA O.
RICARDO R. ELIZALDE
CARLOS RODRIGO ORTEGA V.
MANUEL ALEJANDRO A.
RATA
SANTOS ALEJANDRO AGUILAR G.
ELECTRONIC THUNDER: MARCO A. SANCHEZ P.
YOSHI: FERNANDO U. SANCHEZ P.
SALVADOR ESTRADA TORRES
MANUEL DEL REAL GARCIA
JOSE GILBERTO ESCOBAR M.
CHRISTIAN E. RODRIGUEZ
SAMUEL CARBAJAL MURILLO
OMAR D. DE LA HOYA TOPETE
DAVID U. PEREZ GUTIERREZ
JAIME FLORES
PAUL G. PORTILLO SOLANO
AGENTE P.A.Y.
JUAN MARTIN SANTANA R.
CARLOS RODRIGUEZ AGUIRRE
RAFAEL T. LOAEZA RODRIGUEZ
OFELIA CASTRO
JOSE LUIS ENRIQUEZ D.

Y AGRADECEMOS A:

C.A.M.O.
JOSSUE F. MENDOZA
MARIANA Y RAMON PONCE
XIMENA T. ARELLANO
JORGE A. MEDINA
LUIS ALONSO MEDINA
JORGE ADRIAN YOSHI
GERARDO FONT
CARLOS ARAMBURO
ZAK
IVAN MARRUFO
MARCO A. CHAVEZ
FRANCISCO LAFOKA TOVAR
GABRIEL ALANIS
ROBERTO VALDEZ
JUAN J. MONTOYA
JONATHAN LEON
JANET ZAMORA
MASTER HIGGINS
SALVADOR Y LUIS CAMELOS
JUAN CARLOS CRUZ
ERNESTO MENDOZA
DEATH ADER
JERONIMO PEREZ SODA
CARLOS ALBERTO PEÑA
OMAR GARCIA
ENRIQUE SOSA
J. CARLOS SILVA
BERNARDO OCHOA
JACOBO DIAZ
VICTOR CISNEROS
ABEL SANCHEZ EL PATO
FICHAFLAN I
CARLOS OMAN "MEGA"
ALEJANDRO GONZALEZ ALDERETE
MIGUEL A. AVILA
ANA ISABEL ORTIZ
ELIAS ROMAN OJEDA
CSSF
CONSTANTINO ROSARIO ANTONIO
ISRAEL ALFREDO ESQUIVEL
HERIBERTO LOMELI
JUVENAL MONTOYA
JOSE Y MARIA ROBLES
AXE
SPOK
GAIDEN
ZIDDY
JORGE A. HERNANDEZ
LUIS A. LERMA
ISAAC VAZQUEZ
RAMON RIVAS R.
J. MANUEL ORTIZ
EDGAR S. MENDOZA
J. GILBERTO ESCOBAR
DULCE MA. LEIVA
MARISOL LEIVA
ABRAHAM Y GENARO NAVA
GIRRILLIN
FERNANDO OJEDA M.
SERGIO ARAU
MICHAEL D. PEDROZA
SERGIO RIOS BELLO
ARMANDO CORBALLAL
ARTURO REYNOSO
CARLOS MARTINEZ PEÑALOZA
OMAR VEGA
ERICK FRANZZONI
OSCAR A. CAZARES H.
SERGIO SOLIS
MARCO A. PEREZ
HUGO G. GONZALEZ
JAIME H. PALACIOS
J.L. RODRIGUEZ RAMIREZ
PEDRO JOSUE SANTIAGO
DAVID MURPHY



TUS TIENDAS OFICIALES DEL
FAN CLUB DE Nintendo
°C. Comercial Interlomas Loc. M-1
°C. Comercial Galerías Coapa Loc. 380
°C. Comercial Pabellón Polanco Loc. 250-A
Te invitan a venir por tu pasaporte del Fan Club de Nintendo y a juntar tus 3 stickers* para cambiarlos por el fino reloj oficial del Club. ¡Ah! y además en cada cartucho llévate gratis tu revista Club Nintendo autografiada por Axy o Spot.
Tenemos todos los estrenos
ART OF FIGHTING
MORTAL KOMBAT
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
SF II TURBO
SUPER MARIO ALL STARS
TEENAGE MUTANT NINJA
CLUB Nintendo
Fighters
Axy
SPOT
* Cada sticker se da en la compra de un cartucho, equipo o accesorio Nintendo

SUPER MARIO WORLD

Nos siguen llegando preguntas sobre las 96 escenas de Super Mario World, por lo tanto ahora te mostramos los caminos ocultos para que puedas completar las 96 escenas.
Ennumeramos las escenas para llevar un conteo exacto de todas ellas.



YOSHI'S ISLAND

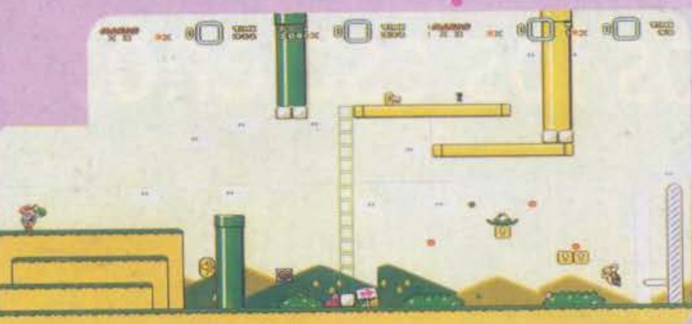
Aquí no hay problema, todas son escenas con una sola forma de terminarlas.

1.- Yoshi's Island 1
2.- Yellow Switch Palace
3.- Yoshi's Island 2
4.- Yoshi's Island 3
5.- Yoshi's Island 4
6.- Iggy's Castle

DONUT PLAINS

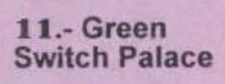
Aquí hay 5 escenas que tienen dos formas diferentes de terminarlas, por lo tanto cuentan como si fueran 2 escenas cada una.



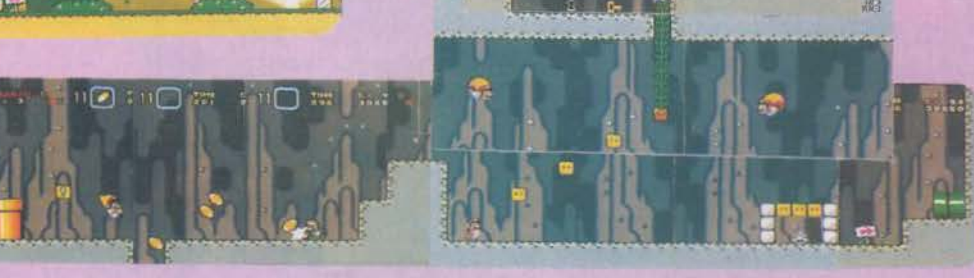


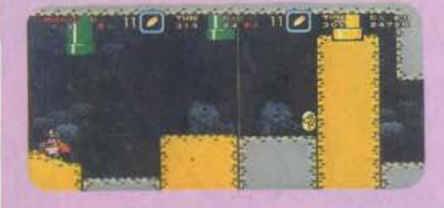
7.- Donut Plains 1 (Terminando por la meta)
8.- Donut Plains 1 (Utilizando la llave)

9.- Donut Plains 2 (Terminando por la meta)
10.- Donut Plains 2 (Utilizando la llave)

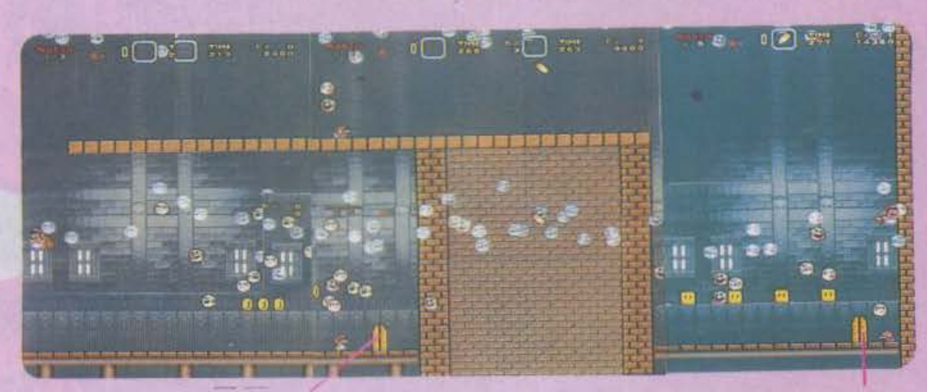


11.- Green Switch Palace





12.- Donut Ghost House (Terminando por la meta 1)
13.- Donut Ghost House (Terminando por la meta 2)



Meta 1

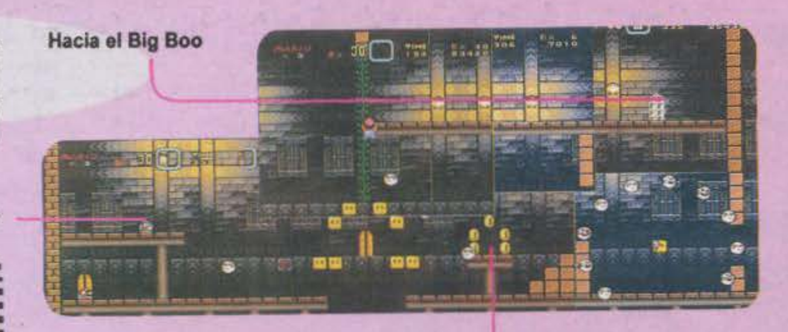
Meta 2

14.- Donut Plains 3
15.- Donut Plains 4

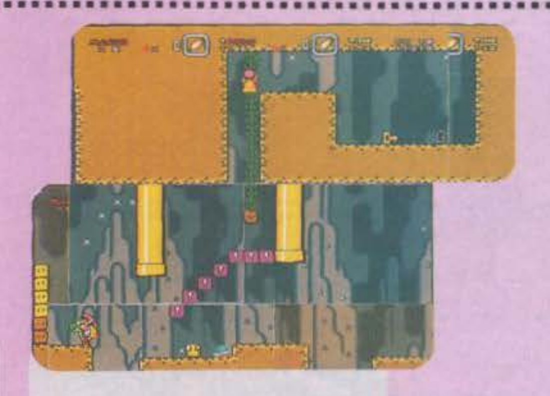
16.- Donut Secret 1 (Terminando por la meta)
17.- Donut Secret 1 (Utilizando la llave)

18.- Donut Secret House
(Terminando por la meta)
19.- Donut Secret House
(Eliminando a Big Boo)

Hacia el Big Boo



Aquí utiliza la P para que aparezcan las puertas



20.- Donut Secret 2
21.- Monrton's Castle

Hacia la meta

VANILLA DOME

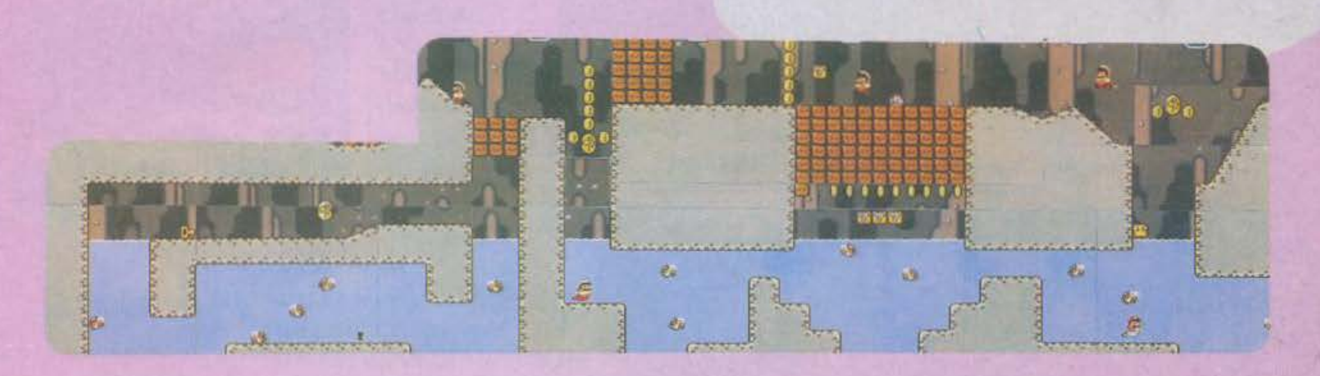
Aquí hay 3 escenas con doble salida.





22.- Vanilla Dome 1
(Terminando por la meta)
23.- Vanilla Dome 1
(Utilizando la llave)

24.- Vanilla Dome 2 (Terminando por la meta)
25.- Vanilla Dome 2 (Utilizando la llave)



26.- Red Switch Palace
27.- Vanilla Ghost
28.- Vanilla Dome 3
29.- Vanilla Dome 4
30.- Lemmy's Castle



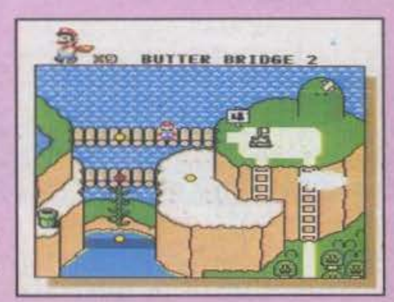
31.- Vanilla Secret 1
(Terminando por la meta 1)
32.- Vanilla Secret 1
(Terminando por la meta 2)

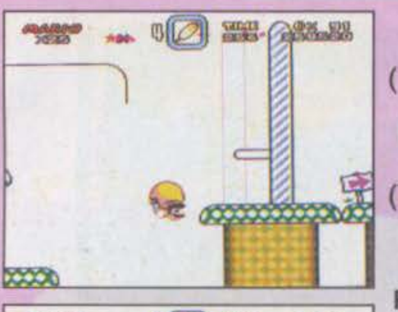
33.- Vanilla Secret 2
34.- Vanilla Secret 2
35.- Vanilla Fortress

Hacia la meta 2 para llegar al tubo encarrérate y vuela desde la parte de abajo A.

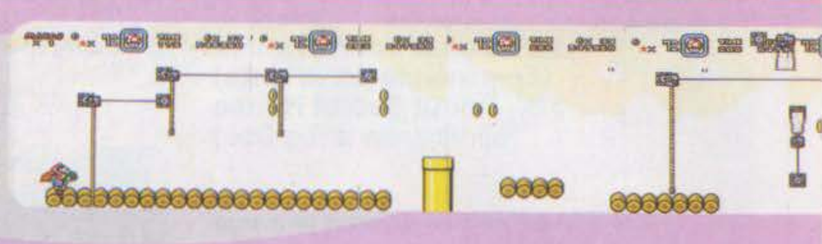
TWIN BRIDGES

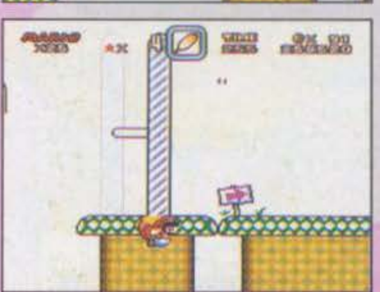
Aquí tan sólo hay una escena que tiene doble meta.





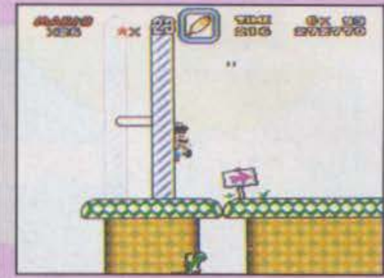
36.- Cheese Bridge Area (Terminando por la meta 1)
37.- Cheese Bridge Area (Terminando por la meta 2)





Para llegar a la meta 2 encarrérate y vuela pero a una velocidad media y pásate planeando por debajo de la Meta 1.





38.- Soda Like
39.- Cookie Mountain
40.- Butter Bridge 1
41.- Butter Bridge 2
42.- Ludwig's Castle

FOREST OF ILLUSION



Aquí hay 5 escenas con 2 formas diferentes de terminarlas y probablemente verás una que a ti te falte pasar.



43.- Forest of Illusion 1 (Terminando por la meta)
44.- Forest of Illusion 1 (Utilizando la llave)



Hacia la meta

Golpea el bloque para obtener la llave

Golpea el bloque y toma el globo para llegar al bloque de la izquierda donde está la llave.

Hacia la meta



45.- Forest of Illusion 2 (Terminando por la meta)
46.- Forest of Illusion 2 (Utilizando la llave)



47.- Blue Switch Palace

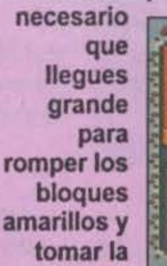
Este muro sólo es fondo

48.- Forest of Illusion 3 (Terminando por la meta)
49.- Forest of Illusion 3 (Utilizando la llave)

Tienes que entrar por este tubo, pero es necesario que llegues grande para romper los bloques amarillos y tomar la llave.

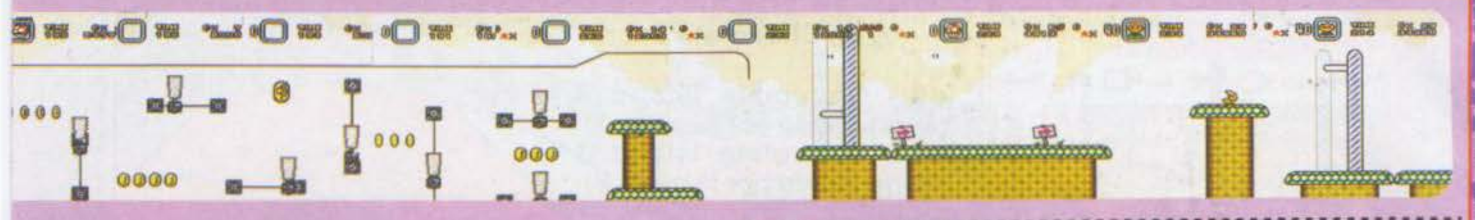


Hacia la Meta 2



Hacia la Meta 1

50.- Forest Ghost House (Terminando por la meta 1)
51.- Forest Ghost House (Terminando por la meta 2)



También puedes dejarte caer lentamente con Yoshi al frente y justo al estar bajo la Meta 1 presiona A para que no caigas junto con Yoshi.

52.- Forest of Illusion 4 (Terminando por la meta)
53.- Forest of Illusion 4 (Utilizando la llave)

Para subir puedes traerte el Koopa que sale adelante y rebotar en él.





Hacia la meta

54.- Forest Secret Area
55.- Forest Fortress
56.- Roy's Castle

CHOCOLATE ISLAND

En esta parte hay dos escenas que puedes terminar de 2 formas.



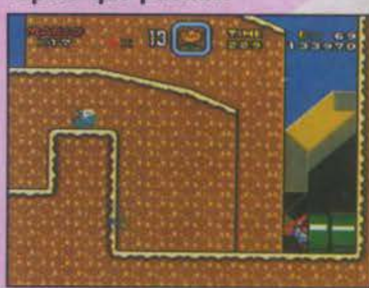




57.- Chocolate Island 1
58.- Choco Ghost House

59.- Chocolate Island 2 (Terminando por la meta)
60.- Chocolate Island 2 (Utilizando la llave)

La primera zona pásala lo más rápido que puedas.



La segunda de preferencia encarrérate y vuela sin pararte.



Si traes Yoshi, rebotarás en Koopa.





Si terminas la segunda zona con menos de 250 de tiempo llegarás a la meta.

Pero si la terminas con 250 ó más de tiempo, llegarás a la llave.





61.- Chocolate Secret

62.- Chocolate Island 3 (Terminando por la meta 1)
63.- Chocolate Island 3 (Terminando por la meta 2)

64.- Chocolate Fortress
65.- Chocolate Island 4
66.- Chocolate Island 5
67.- Wendy's Castle





VALLEY OF BOWSER

Aquí hay tres escenas que cuentan por dos, porque hay dos caminos para terminarlas.

68.- Sunken Ghost Ship
69.- Valley of Bowser 1

70.- Valley of Bowser 2 (Terminando por la meta)
71.- Valley of Bowser 2 (Utilizando la llave)



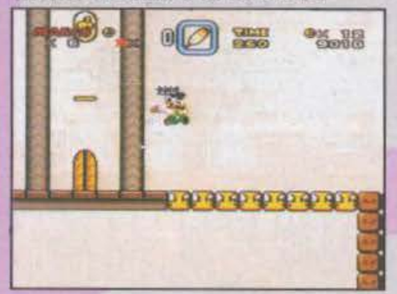
Utiliza el piso que sube como escalera para avanzar a la izquierda y llegar a la llave.

Hacia la Meta

72.- Valley Ghost House (Terminando por la meta)

73.- Valley Ghost House (Utilizando la llave)

Después de utilizar la P rápidamente avanza a la derecha.



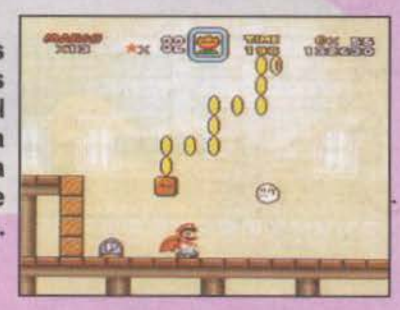
Métete en la última puerta de la derecha (la tercera puerta te lleva a la meta)



Toma la P y avanza a la derecha.



Suelta la P y golpea el bloque, las monedas que van saliendo tú las controlas, así que mueve el control hacia la Derecha y Arriba alternando hasta que se pare la música para formar una especie de escalera.





Utiliza la P y sube por la escalera que formaste para llegar a la llave.



74.- Valley of Bowser 3
75.- Valley of Bowser 4 (Terminándolo por la meta)
76.- Valley of Bowser 4 (Utilizando la llave)

Terminarlo por la meta no tienes problema, pero para utilizar la llave es necesario llegar con Yoshi y con capa.

1.- Aquí tienes que irte volando para evadir las rocas.

2.- Recuerda que al bajar después de volar, con un poco que te encarreres podrás volver a volar sin problema; para lograr esto tienes que mantener presionado Y.

3.- Si ya no pudiste volar, recuerda dejar presionado B para caer despacio.

4.- Al llegar a la llave, cómetela y toca la cerradura.







71.- Larry's Castle **78.- Valley Fortress**

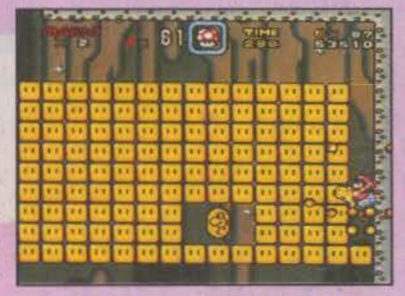
STAR WORLD



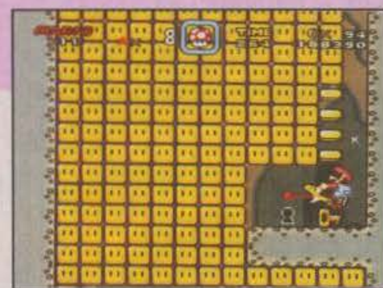
Las cinco escenas tienen doble camino, será bueno si pasas nuevamente los caminos fáciles, ya que podría ser una de las escenas que te faltan.

79.- Star World 1
(Terminando por la meta)
80.- Star World 1
(Utilizando la llave)

Pégate a la orilla derecha y ve rompiendo los bloques para ir bajando y llegar a la llave.



Si en lugar de tomar la llave sigues bajando encontrarás la Meta.



81.- Star World 2 (Terminando por la meta)
82.- Star World 2 (Utilizando la llave)





Aquí no hay pierde, si te metes a este tubo llegas a la Meta, pero si te sigues por abajo, la pantalla sigue avanzando hasta llegar a la llave.

83.- Star World 3 (Terminando por la meta)
84.- Star World 3 (Utilizando la llave)





Si avanzas todo hacia la derecha, encontrarás la meta, pero si tomas un bloque del piso y se lo lanzas al enemigo de la nube para eliminarlo, sube a la nube para que llegues a la llave que está en el bloque de arriba.

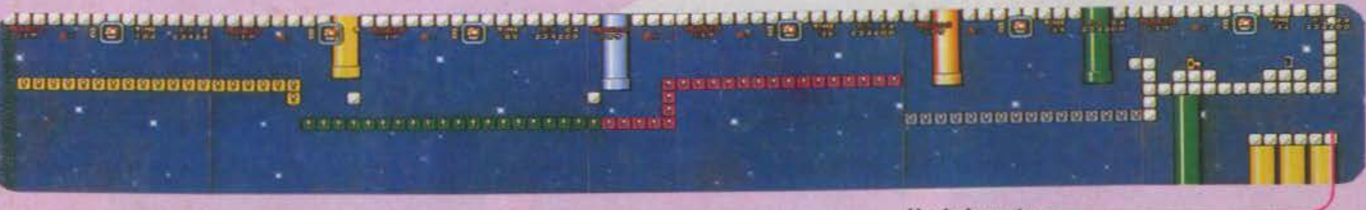


85.- Star World 4 (Terminando por la meta)
86.- Star World 4 (Utilizando la llave)

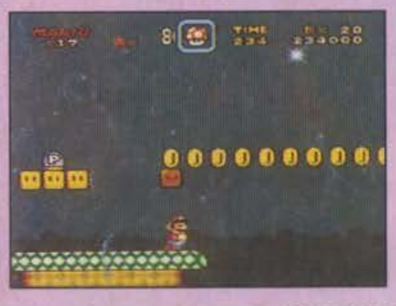
Hacia la meta

Tienes que llegar aquí con capa o un caparazón para sacar la llave del bloque.

87.- Star World 5 (Terminando por la meta)
88.- Star World 5 (Utilizando la llave)



Hacia la meta





1.- Golpea el bloque e inmediatamente presiona el control al frente un momento, ya que la música se detenga utiliza la P y avanza por el pasillo rápidamente.

2.- Al llegar aquí golpea el bloque para trepar por la planta como indica la foto y así llegar a la llave.

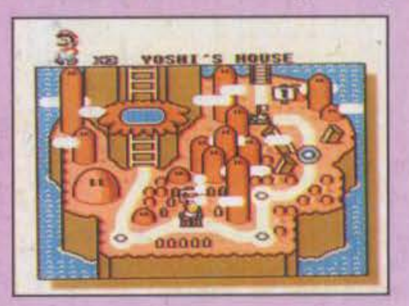
89.- GNARLY
90.- TUBULAR
90.- WAY COOL
92.- AWESOME
93.- GROOVY
94.- MONDO
95.- OUTRANGEOUS
96.- FUNKY

SPECIAL WORLD

Aquí no hay ninguna escena doble, pero la dificultad de las escenas sí es buena.



Al terminar la escena Funky, el mapa cambia de color y algunos enemigos también.







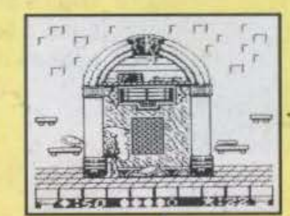


NOTA: Las escenas más olvidadas son 51, 79, 81, 83 y 85 ¡Suerte!

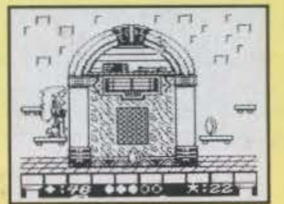
BARBIE

¿Cómo paso la Discoteque?

Tienes que saltar sobre los discos para que comiencen a girar, repite la jugada alternando con cada disco pero rapidamente para que cada vez giren más rápido, cuando los 3 discos giren rapidamente, pasaras a la siguiente escena.



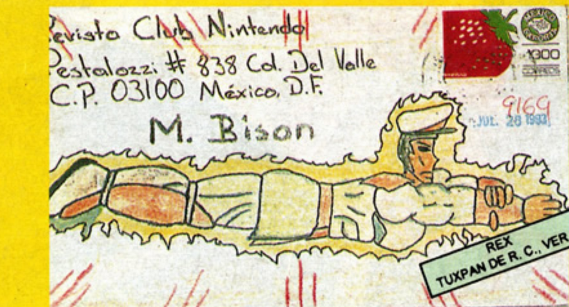






CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838 Colonia Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.
CORREO AEREO VIA AIR MAIL
CARLOS A. ZUVIRIA LOPEZ
MEXICO, D.F.



TURTLES III
THE MANHATTAN PROJECT
Destinatario
Revista Club Nintendo S.O.S.
Pestalozzi # 838
Col. del Valle
C.P. 03100 México D.F.
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.
MAZATLAN, SIN.














RASH
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col. Del Valle
C.P. 03100 México D.F.
JUAN CARLOS GATICA H.
CD. VICTORIA, TAMPS.


STREET FIGHTER II™
KO

STREET FIGHTER II™

CLUB

11 NOVIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

12 DICIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

CAPCOM

© CAPCOM 1991-1992 ALL RIGHTS RESERVED



ALEJANDRO VAZQUEZ
MEXICO, D.F.



FRANCISCO NUÑEZ PORRAS
MONTERREY, N.L.

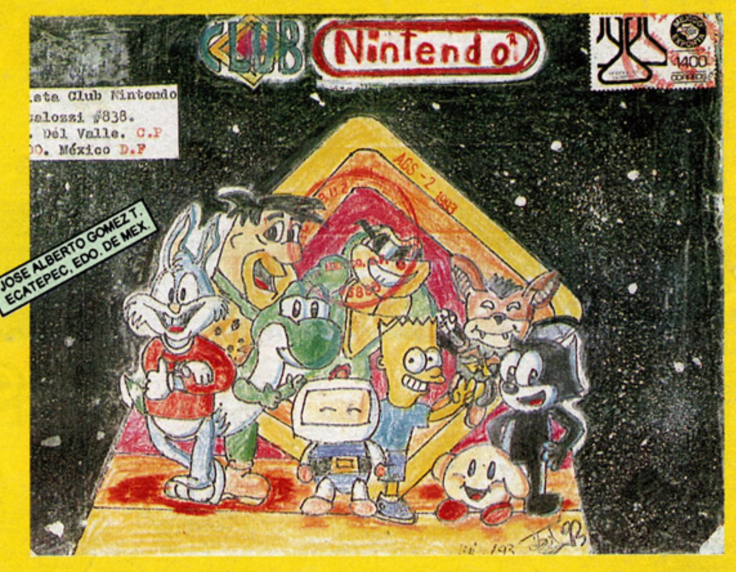


DAVID DAVILA HERRERA
MEXICO, D.F.

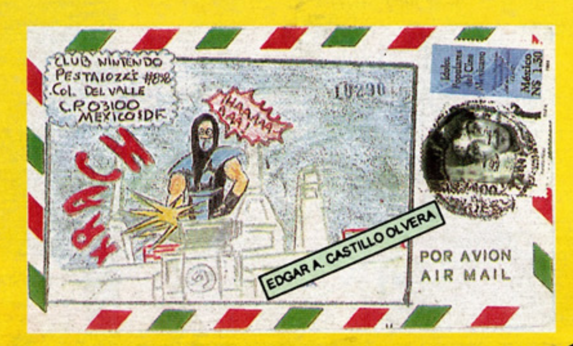


GABRIEL ZAPIAIN DIAZ
GUADALAJARA, JAL.


CHRISTIAN E. PAREDES TOQUERO



JOSE ALBERTO GOMEZ T.
ECATEPEC, EDO. DE MEX.



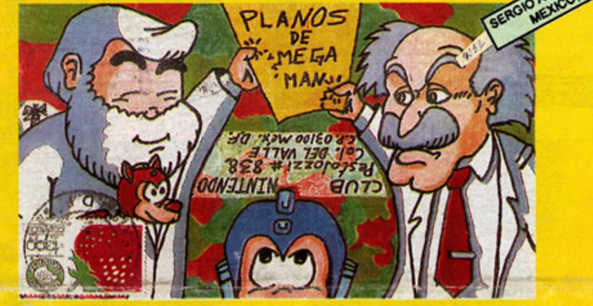
EDGAR A. CASTILLO OLVERA



MARCO A. DIAZ CORREA
MEXICO, D.F.



ABRIL A. GONZALEZ
CD. GUADALUPE, N.L.



SERGIO AARON LOPEZ L.
MEXICO, D.F.



ANTONIO EFRAIN GONZALEZ G.
MEXICO, D.F.

SAGAT



El era un peleador callejero invencible hasta que fue derrotado por Ryu. Se entrenó con mucha dedicación para estar preparado y derrotar a Ryu, la siguiente vez que se encontraran, para lo cual desarrolló su técnica mortal "Tiger Upper Cut".

Dificilmente Sagat olvidará la derrota sufrida ante Ryu. Siempre la cicatriz que le dejó en el pecho se lo recordará. Su técnica "Up and Down Tiger Shot" (Disparo de tigre arriba y abajo) le ha dado buenos resultados pues es energía corporal muy poderosa, sin embargo la usa con reservas pues por momentos queda desprotegido.

Jura que si vuelve a encontrarse con Ryu tomará venganza.

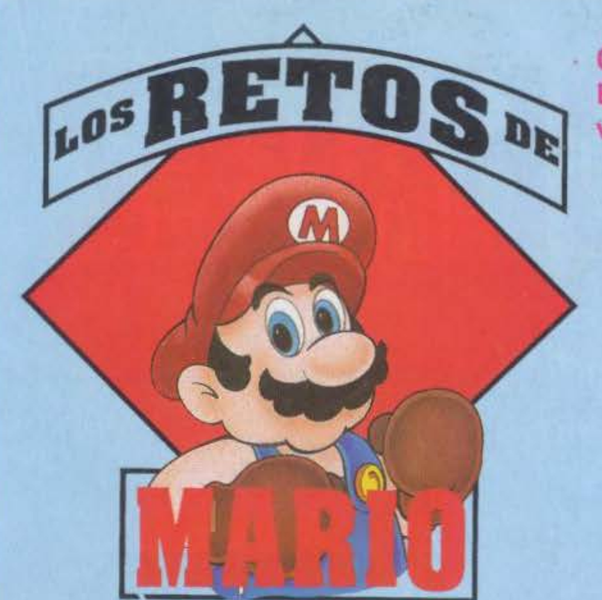
M. BISON

Durante mucho tiempo ha sido el mejor peleador del mundo, sin embargo es un hombre despiadado que lastima y mata a cualquiera sin importar su condición, lo mismo niños que mujeres o ancianos. Eso le creó muchos enemigos quienes lo conocen como "El Rey de la Sombra" (Shadow, su organización, significa sombra).

El mismo desconocía tener una fuerza extraordinaria y la descubrió cuando desarrolló su propia técnica conocida como "Double Knee Kick" (Patada de Doble Rodilla) se dice que si alguien recibe este ataque tiene que responder de inmediato pues al recibirlo por segunda vez sería hombre muerto. Su "Flaming Torpedo" (Torpedo de fuego) es una técnica que también usa mucho.

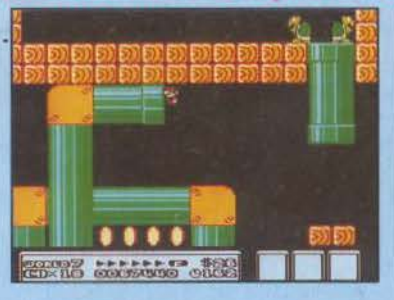
Desde que su país entró en guerra él desapareció, aunque quienes lo conocían saben que M. Bison está vivo en algún lugar de Tailandia.





049 SUPER MARIO BROS. 3 y SUPER MARIO ALL STARS

En el Mundo 7-1 ¿Cómo logro que Mario salga del tubo volteando hacia la izquierda como se ve en las fotos?





050 THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-

¿Cómo tomo el cuarto de corazón que indica la foto?





RESPUESTAS



045 STREET FIGHTER II TURBO

Esta es la foto al terminar SFII Turbo sin perder un solo round. Si nos la envías con cualquier personaje habrás respondidoeste difícil reto.



La foto que publicamos corresponde al prototipo japonés, pero la imagen corresponde a la versión americana nos la mandó:

RYU: JOSE MANUEL CASTRO EQUIVEL + ALFREDO CARMONA OLGUIN + RAUL LOPEZ FERES + CARLOS ARTURO ZUVIRIA L.

KEN: MARIO ALBERTO BALESTRINI QUEVEDO + BENJAMIN Y EDGAR JUAREZ VALLADARES + DANIEL ALEJANDRO ROMERO D.

M. BISON: VICTOR M. ARJONA "FARTMAN" + JORGE ROMO MARTINEZ.

CHUN LI: ARMANDO MELESIO BAQUEDANO.

ALEJANDRO BALTAZAR ZUÑIGA

046 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo se hace para que un koopa no te dañe?

Para explicarlo más fácilmente entra a Star Road, toma el Yoshi pequeño y salta sobre el primer koopa como indica la primera foto, deja que Yoshi se coma el caparazón y al koopa, repite la jugada con el koopa de abajo y, ahora avanza un poco y encontrarás 2 koopas. Tienes que hacer que Yoshi se coma uno pero justamente cuando los dos koopas estén juntos y así el otro koopa saltará y ya no te hará daño.









Contestaron correctamente: YVONE E IVETH TOVAR SILVA + GONZALO GUIZAR VALENCIA, JOB, CARLITOS + FRANCISCO DANIEL PEREZ MORALES + FELIPE DE JESUS LOERA REYES + JULIO Y VICTOR BRITO OLVERA + ALDO ALFONSO CARDENAS QUESADAS + JUAN DELGADO MORENO (DEMO) + CARLOS CARRASCO SANCHEZ + DAVID SILVA GARCIA + RICARDO VELAZQUEZ MENDOZA + RAFAEL MACIAS DE LEON + JORGE ARTURO ZAPIEN + DANIEL ZAPIEN ROCHA.



CHAVEZ



Ya en el número anterior te dimos un pequeño avance del juego de "CHÁVEZ", pero esta vez veremos más a fondo este juego que seguramente los fans de este rudo deporte hallarán muy interesante... y aunque no seas fan, de todos modos vale la pena que le eches un ojo por ser el primer juego hecho en exclusiva para el mercado Latino.



Antes de comenzar es recomendable que le des una buena revisada a la pantalla de opciones, ya que ahí verás con qué golpes cuentas y dónde están acomodados, recordando también que los golpes pueden variar si haces el control hacia abajo o hacia adelante (con los ganchos). ➧

El juego de CHÁVEZ cuenta con 3 modos de juego que son:

MODO DE CARRERA

Aquí tú podrás escoger uno de 4 boxeadores que hay en memoria o crear uno a tu completo gusto; esto con la finalidad de escalar el Ranking Mundial (tú empiezas en el # 25) para así retar al Nº 1 (que sobra decir quién es). Para ir avanzando tienes la posibilidad de retar a los 2 peleadores superiores a ti o si ya vas avanzando darle la oportunidad a los que están detrás; al final de cada batalla podrás recibir un premio que ayudará a que aumenten tus capacidades y de las cuales hablaremos más adelante.









ENCUENTRO DE 1 PELEADOR

➧ Este es un modo sencillo de juego; aquí podrás escoger a cualquier peleador de los 25 del Rank mundial y escoger a uno que controlará la máquina y que será contra el que vas a competir en una función de exhibición.

ENCUENTRO DE 2 PELEADORES



El clásico vs. mode, donde 2 peleadores podrán competir entre sí, además de que como tendrán la ventaja de escoger a cualquiera de los 25 peleadores como en la opción anterior, podrán también escoger al mismo personaje si así lo quieren. ➧

P.D. En vs. Mode si retas a tu rival con los botones B y A le restarás un poco de energía.

PREMIOS EN MODO DE CARRERA

Al comenzar un modo de carrera tú tienes 3 líneas que marcan poder, velocidad y condición. Estas líneas son de 160 unidades cada una y al comenzar tienes 60 en cada una; al ganar cada pelea en modo de carrera podrás escoger de entre 3 objetos diferentes, cada uno puede agregar unidades en Poder, Velocidad y Condición. Estos son los premios que puedes obtener:

PERA

Poder: 10 unidades
Velocidad: 20 unidades
Condición: 10 unidades



BOTAS

Poder: 0 unidades
Velocidad: 25 unidades
Condición: 0 unidades



PESAS

Poder: 20 unidades
Velocidad: 10 unidades
Condición: 5 unidades



SUPER GUANTES

Poder: 40 unidades
Velocidad: 0 unidades
Condición: 0 unidades





COSTAL

Poder: 20 unidades
Velocidad: 5 unidades
Condición: 10 unidades



MEGA GIMNASIO

Poder: 20 unidades
Velocidad: 20 unidades
Condición: 20 unidades

MULTIGIMNASIO

Poder: 15 unidades
Velocidad: 15 unidades
Condición: 15 unidades



PEPSI

Poder: 10 unidades
Velocidad: 10 unidades
Condición: 10 unidades



BOTIQUIN

Poder: 15 unidades
Velocidad: 15 unidades
Condición: 15 unidades



CUERDA

Poder: 10 unidades
Velocidad: 10 unidades
Condición: 20 unidades

BICICLETA

Poder: 0 unidades
Velocidad: 0 unidades
Condición: 35 unidades



TIPS PARA AVANZAR EN EL RANK

Al principio quizá no tengas problemas para avanzar, pero si llegas a encontrar a peleadores más poderosos que tú para retar, lo mejor que puedes hacer es darle la revancha al último peleador que hayas derrotado, así podrás aumentar tus habilidades además de que como el Ranking está en constante movimiento quizá tu siguiente oponente ya no sea tan duro.









Siempre puedes tener la opción de retirarte, así que aprovecha esto cuando sea necesario y así evitarás acumular derrotas y por consiguiente hacerte viejo (porque si no avanzas envejeces y te pueden retirar).





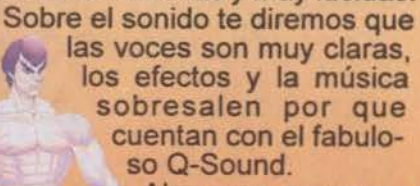


New Challengers



El pasado 17 de septiembre Capcom y Grupo 90 organizaron una exhibición de la gran sorpresa de Capcom: El nuevo "Super Street Fighter II The New Challengers" (y no el Street Fighter III que todo mundo inventaba que ya lo iban a sacar). Tal vez en estos momentos tú ya lo conoces pero de todas maneras te damos una pequeña descripción de este estupendo juego. Para empezar hay 4 nuevos peleadores: T. Hawk, Fei Long, Dee Jay y la bella Cammy con sus respectivas nuevas escenas: México, Hong Kong, Jamaica e Inglaterra que inyectan al juego una nueva vida. Las gráficas son nuevas y muy lucidas. Sobre el sonido te diremos que las voces son muy claras, los efectos y la música sobresalen por que cuentan con el fabuloso Q-Sound.

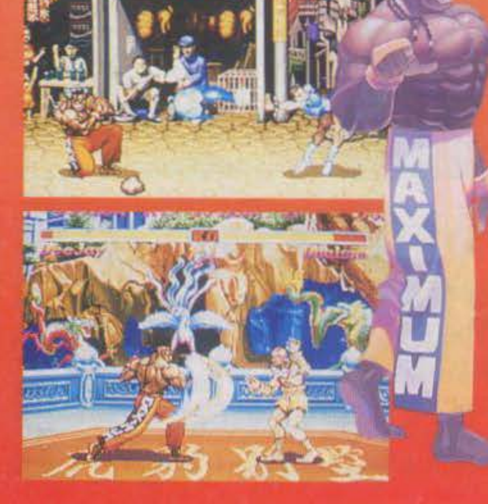




Algo que seguramente ya habías pensado, puedes escoger 8 colores de cada peleador. Esto es muy práctico en la modalidad "The Tournament Battle" que intercomunica hasta 4 máquinas (o sea 8 peleadores) y en 3 rounds se van eliminando. Aquí no hay empates ya que si eso pasa gana el que mayor número de puntos tenga, y como en el segundo round los ganadores juegan con ganadores y perdedores con perdedores, es posible que cambies de lugar a otra máquina para el segundo round y el tercero. Recuerda que este juego ahora es sólo para Arcadia.



Nosotros pensamos que la creación de este juego es para asegurar que cuando Street Fighter III salga, no se pierda la esencia de este juego y la cual siempre ha sido darle equilibrio a todos los personajes. Incluir sólo 4 personajes en esta nueva versión de SFII es mientras preparan la versión mejorada y sobre todo equilibrada que seguramente será de 32 o 64 bit (tal vez el Project Reality) lo suficientemente nueva para llamarse Street Fighter III. El tiempo dirá si nos equivocamos.



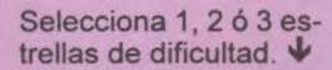


STREET FIGHTER II TURBO

Al aparecer el logotipo de capcom ejecuta el típico truco: Abajo, R, Arriba, L, Y y B; ya no podrás ejecutar ningún poder especial.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a: Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C. P. 03100 México, D. F.



Selecciona 1, 2 ó 3 estrellas de dificultad. ↓



↑ Termina el juego y aparece la imagen que solo aparecía al terminarlo en el nivel maximo de dificultad.

Esto también funciona en Normal (Champion Edition). →





STAR FOX





En el nivel 2 al llegar al "SECTOR Y" aparecen unos enemigos pequeños como mantarrayas rojas. Si les disparas cambian a color azul, hay diez en el camino, si cambias a todas de color aparecerá una ballena que te dará muchos premios.







SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

En el nivel 9-4 los bloques forman la palabra "Arigato" que en japonés significa "gracias". Axy

SUPER MARIO BROS. 3

HONGOS BLANCOS

En algunas escenas si colectas cierto número de monedas, un hongo blanco aparecerá en la pantalla del mapa. Ahora te damos las escenas y qué número de monedas necesitas.

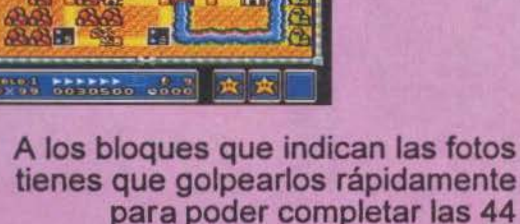


1-4

En este mundo necesitas colectar 44 monedas o más para que aparezca el hongo blanco.







A los bloques que indican las fotos tienes que golpearlos rápidamente para poder completar las 44 monedas que necesitas.





En este hongo blanco obtienes P-Wing.

2-2

En este mundo al colectar 30 monedas aparece el hongo blanco.

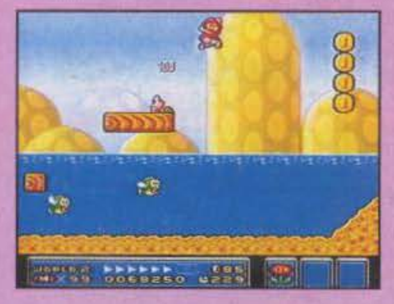




Al ir sobre la base agáchate para poder sacar la moneda y la "P" como indica la foto, toma las monedas que están adelante y regrésate para volver a subirte a la base que aparecerá nuevamente.

Antes de caerle a la "P" deja que se adelante un poco la base para subirte en ella e ir tomando todas las monedas.





Ya cuando se va a terminar la música, salta al frente y rebota en la tortuga,para alcanzar a tomar las últimas 4 monedas.





En este hongo blanco obtendrás un ancla.



3-8



⌫ En el mundo 3-8 tienes que tomar 44 ó más monedas para que aparezca el hongo blanco.



A este bloque golpéalo rápidamente para obtener el mayor número de monedas posibles. ⌦



⌫ Aquí tienes que tomar las monedas de abajo y será mejor que elimines al pez.

"P" Wing es lo que obtienes en este hongo blanco. ⌦



4-2



⌫ Colecta 22 monedas en el mundo 4-2 para obtener el hongo blanco.



Sin romper ningún bloque toma todas las monedas y regrésate a donde está la "P". ⌦

⌫ Cáele a la "P" cuando la pantalla vaya hacia arriba y velozmente toma todas las monedas, golpea el bloque con signo de interrogación para que salga la estrella y sin problemas toma las monedas que están más adelante.

Otra ancla es lo que obtienes en este hongo blanco. ⌦





VIDAS

Al final del mundo 1-2 espera a que salgan los goombas elimina al primero y salta a los dos siguientes, antes de que salgan de la pantalla síguelos. Así al llegar al final tendrás una especie de desfile de goombas, toma la figura, para terminar la escena y así obtendrás puntos y una vida.



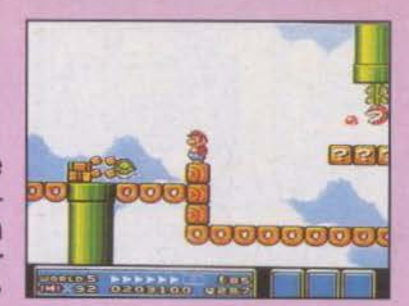






5-5

Necesitas tomar 28 monedas en el mundo 5-5 para sacar el hongo blanco.



Necesitas entrar por el tubo que se ve en la foto; puedes romper los bloques que lo tapan con el caparazón de una tortuga, pero antes de entrar saca las monedas que están en los bloques de la derecha.

Después de salir del tubo regrésate a la izquierda y nuevamente saca las monedas de los bloques.



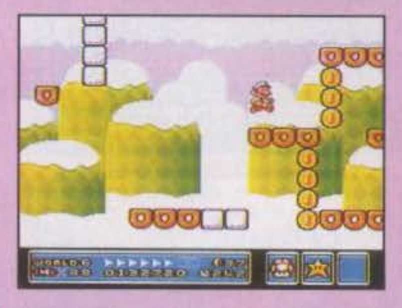
Quédate parado sobre las bases para que se caigan y justo cuando tomes la moneda de abajo salta al frente y repite la jugada hasta tomar todas las monedas.

En este hongo blanco encontrarás otra P-Wing



6-7

Para sacar el hongo blanco necesitas obtener 78 monedas en el mundo 6-7



Aquí toma primero las 3 monedas que están al lado tuyo y después las 4 de abajo.

Al final tienes que llegar con Fiery Mario para descongelar las monedas y lograr completar las 78 monedas que necesitas.





En este hongo blanco hay otra ancla.

VIDAS





En cualquier escena donde al final aparezca Lakitu, lanzando los molestos Spinys espera a que se acumulen 4 en pantalla, entonces toma la figura para terminar la escena y así obtienes puntos y una vida.

7-2



Necesitas colectar 46 monedas en el mundo 7-2 para obtener el hongo blanco pero esto sólo lo logras con el traje de rana.

No olvides sacar la moneda de este bloque.





Toma todas las monedas, caéle a la "P" y sin perder tiempo avanza hacia la derecha.

No olvides dejar el botón de salto presionado, para nadar más rápido y así logres tomar todas las monedas.



En este último hongo blanco obtienes P-Wing.





El ancla es mejor utilizarla antes de entrar al jefe final por si te eliminan ya no tengas que ir a buscar el barco, ya que con el ancla ya no cambia su ubicación.







VIDAS

En el Subcastillo del mundo 2 puedes hacer vidas, pero es necesario que llegues con traje de Racoon o Tanooki.
Junta a las 3 tortugas, ahora salta sobre una y justo al tocarla deja presionado el botón de salto para rebotar alto; al ir bajando ve presionando el botón de salto rápidamente para caer lentamente y repetir la jugada con las otras tortugas. Para cuando termines la primera ya se reincorporará y podrás repetir la jugada varias veces. El caso es no tocar el piso para que obtengas vidas.

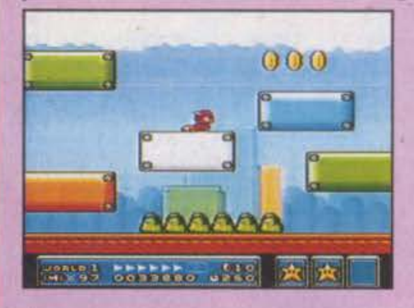






FLAUTAS

Antes del final del mundo 1-3 hay un bloque blanco; súbete en él y permanece agachado aproximadamente 5 segundos, entonces caerás detrás del fondo. Rápidamente avanza para pasar detrás del fondo negro del final donde encontrarás la primera flauta.






En el Subcastillo del mundo 1, colócate como indica la primera foto, encarrérate hacia la izquierda y vuela verticalmente como indica la segunda foto; ya que salgas de la pantalla presiona el control hacia la derecha sin dejar de volar hasta que estés en un pasillo donde no te puedes ver pero notarás que el fondo sigue avanzando; ya que él fondo deje de avanzar presiona el control hacia arriba para entrar al cuarto donde está la segunda flauta.


1

2

3


En el mundo 2 ubícate en la esquina superior derecha del mapa; ahí utiliza el martillo para tener acceso a un bloque más de mapa; entra a la escena de la tortuga, elimina a los enemigos y obtendrás la tercera flauta.







VIDAS

En el Mundo 4-5 salta desde el cañón más alto que indica la foto para que dispare. Cáele a la bala y deja el botón de salto presionado para rebotar alto; al ir bajando presiona rápidamente el botón de salto para caer poco a poco y dar tiempo a que disparen otra bala, repite la jugada para hacer puntos y después vidas.

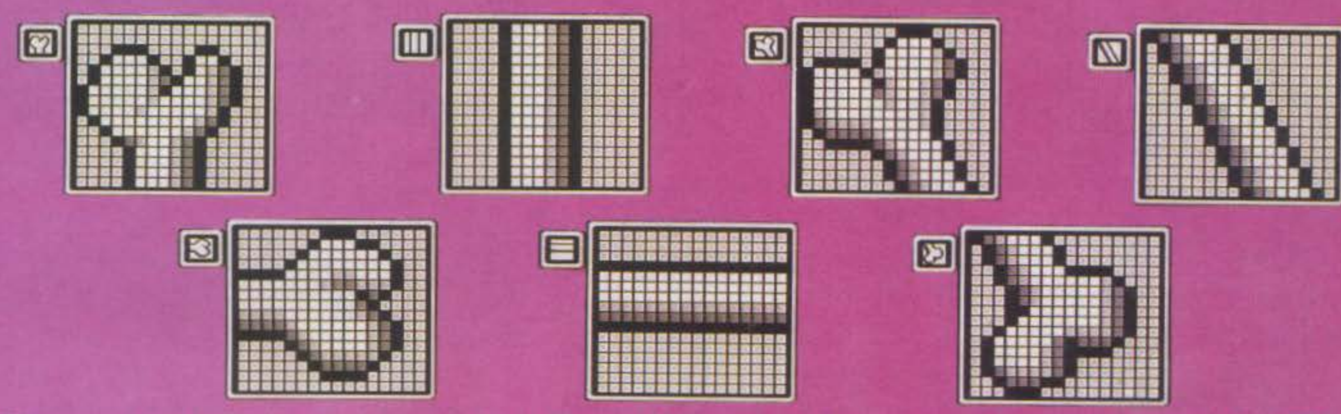




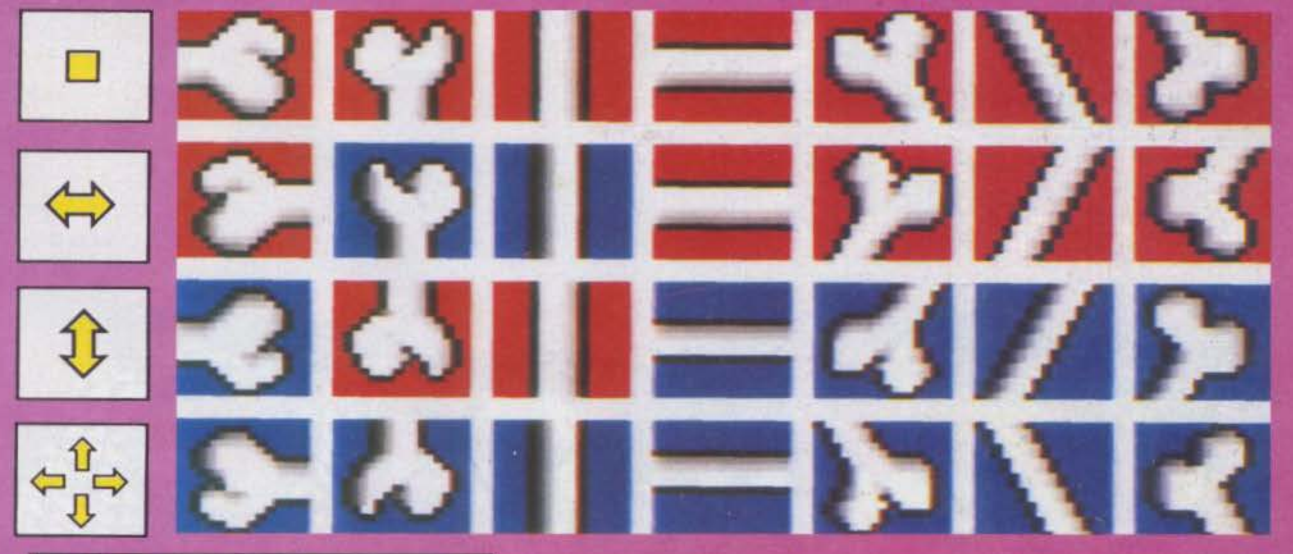
TIPS de

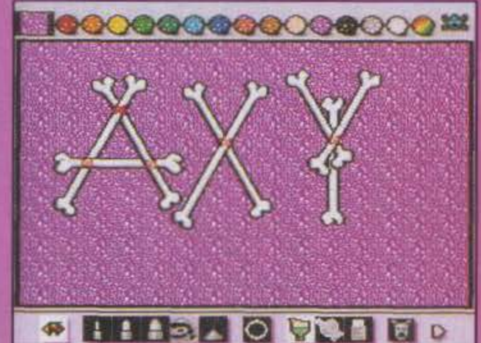
Ahora te vamos a mostrar cómo puedes hacer letras para poner tus iniciales en los títulos de video. Considera antes que estos son sólo ejemplos para que tú puedas desarrollar tus propios diseños y para que entiendas mejor la función del comando de flechas al extremo inferior izquierdo de la pantalla.

Si tú dibujas un extremo horizontal y un extremo vertical de un hueso, con el comando de flecha podrás voltearlo hacia el lado que tú desees, sólo es importante recordar poner la sombra siempre hacia el mismo lado (abajo a la derecha, por ejemplo).

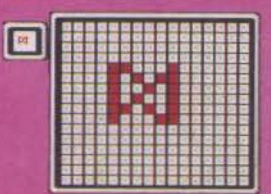


El comando de la flecha puede invertir tu dibujo muy fácilmente y si lo usas con inteligencia te puede ahorrar mucho tiempo. Aquí te damos un cuadro de cada dibujo y su resultado al aplicarle el comando de flechas. Como ves los rojos forman un juego compatible y las azules forman otro juego.





Para "amarrar" los huesos aquí te damos también unos listones. Ahora sí ya puedes armar tus iniciales, marcos, etc.





Lo mismo lo puedes hacer con tuberías.

1.- *Tapas* para los finales de los tubos (si no las pones se sale el agua).

2.- Estas 2 *Tes* puedes invertirlas para completarlas o ponerles *Tapas*.

3.- *Gotitas* para las uniones.

4.- Siempre hay una *llave* al final de cada tubería.

5.- Los *codos* son las esquinas.

Incluimos también por cortesía de Nintendo Power y para todos los que nos lo pidieron cómo dibujar a Blanka en Mario Paint.

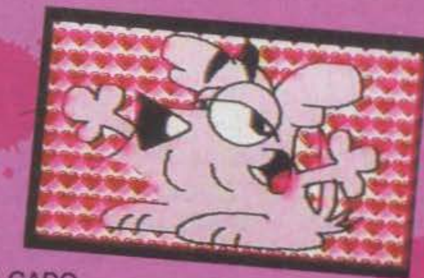
Abrimos este espacio donde publicaremos los mejores trabajos de los lectores hechos en el Mario Paint. Envíanos tus dibujos en un videocassette (de preferencia VHS) a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle México, D.F. 03100 Recuerda rotular qué incluye tu video. Si lo deseas de regreso puedes mandar por él a la misma dirección.

ARTURO IVAN FLORES

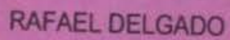
VICTOR MANUEL MARTINEZ

GUS








RAFAEL DELGADO













VICTOR MANUEL ARJONA

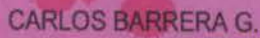
GALERÍA










CARLOS BARRERA G.







RAFAEL AGUILERA ZUBIAGA







INFORMACION SUPERNESESARIA



Ryo Sakazaki ha sufrido desgracia tras desgracia; después de la muerte de su madre y la desaparición de su padre, parecía que ya nada peor podía pasarle, pero la repentina desaparición de su hermana Yuri ha cambiado su noble carácter en una máquina de pelea; así que decidido a no perder a toda su familia, se interna en el peligroso South Town donde ha oído tienen a su hermana; pero él no va solo ya que un viejo amigo y rival llamado Robert García va con él. ¿Qué peligros les esperan en South Town?





Takara trae al SNES una nueva adaptación de Arcadia. Esta vez le tocó su turno al clásico Art of Fighting; la versión de SNES tiene 3 modos de juego, la de historia, donde podrás escoger a Ryo o Robert quienes deben enfrentar a 8 enemigos para terminar el juego; el modo de 1P vs. Computer (nuevo), aquí podrás escoger a cualquiera de los peleadores disponibles para enfrentar a los demás o el típico 1P vs. 2P, donde los 2 jugadores tienen la posibilidad de escoger a cualquiera de los 10 e inclusive al mismo peleador.



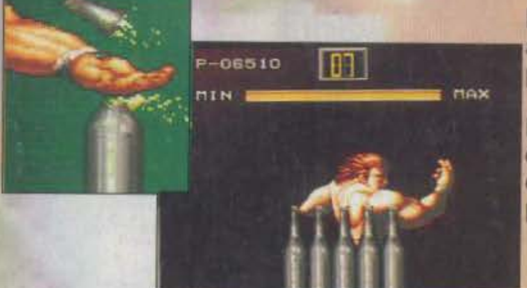
Al igual que en otros juegos del género tú cuentas con ataques especiales que puedes ejecutar con combinaciones de palanca y botones (y que detallaremos más adelante) pero tienes otra línea debajo de tu marcador de poder llamada "Fighter's Spirit" y sólo podrás realizar poderes mientras tengas esta línea.



La línea de "Spirit" la puedes recuperar si mantienes presionados los botones X ó Y sin moverte o mejor aún puedes "provocar" el ataque de tu oponente y con esto disminuirás su línea de "Spirit", pero debes ser muy cuidadoso ya que cuando estás realizando estas acciones eres vulnerable a un contra ataque, así que para mayor seguridad puedes intentar cualquiera de estas 2 acciones cuando esté derribado tu enemigo.



Antes de adentrarse a South Town...



En Modo de historia después de pasar cada 2 enemigos tendrás derecho a entrar a una escena de bonus, donde podrás obtener interesantes premios.

BOTTLE CUT.- Debes tener un buenos reflejos, ya que la línea de energía avanzará rápidamente y con el botón X la detienes; si tu línea está llena o casi llena romperás todos los cuellos de la botella y como premio tu línea de "Spirit" aumentará un poco.

ICE PILLAR SMASH.- Si en la pasada prueba tenías que ser preciso, ahora debes ser lo suficientemente rápido para presionar muchas veces el botón X y así llenar la línea de Pow. Si lo haces bien y rompes los 4 hielos, tu energía crecerá un poco.



INITIATE SUPER FIRE BLOW.- Esta es la prueba que te recomendamos pasar primero, aquí debes hacer 5 veces el "Hao-Ken" para así dominar esta super técnica.

Conoce al Dragon y al Tigre





RYO SAKAZAKI

Ryo es hijo del renombrado maestro de Kyokugenryo Takuma Sakazaki y de él aprendió todo lo que sabe; después de la muerte de su Madre y la desaparición de su padre, Ryo vivió con su querida hermana Yuri hasta que ella fue secuestrada. Decidido a no perder a su ser más querido se interna en South Town, una ciudad llena de malvivientes muy peligrosos.

ROBERT GARCIA

Robert es hijo del industrial italiano Albert García; debido a la gran amistad de su padre con Takuma, desde niño se inició en el misterioso arte del Kyokugenryo conociendo ahí a su mejor amigo y rival: Ryo; al enterarse del secuestro de Yuri y el plan de Ryo para entrar a South Town decide acompañarlo, pues a él también le importa mucho el estado de Yuri.

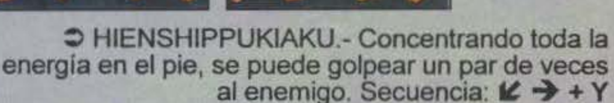






Estos son los golpes especiales de Ryo y Robert:

⊂ KOH OH KEN.- una bola de fuego que puede derribar al enemigo. Secuencia: ↓ ↘ → + X



⊃ HIENSHIPPUKIAKU.- Concentrando toda la energía en el pie, se puede golpear un par de veces al enemigo. Secuencia: ↙ → + Y











⊂ ZANRETSU y GENEIKYAKU.- Estas técnicas de Ryo y Robert (respectivamente) permiten golpear muchas veces al enemigo. Secuencia: → ← → + R



DEEP UPPERCUT.- Con este golpe puedes recibir a alguien que te quiera patear el rostro y lo bueno es que no necesita "Spirit". ⊃ Secuencia: → ↓ ↘ + X





⊂ HAO-KEN.- Esta técnica requiere de casi todo tu "Spirit" pero causa un gran daño a tu contrincante, aunque ponga defensa. Secuencia: → ← ↙ ↓ ↘ → + X





⊂ Técnica de desesperación: el Ryukoronbu es la de Ryo y Robert porque cada peleador tiene una técnica de desesperado que puede usar cuando su energía esté abajo de donde marca su rostro en el Score y requiere de todo un "Spirit". Secuencia: ↓ ↘ → + R e inmediatamente después X













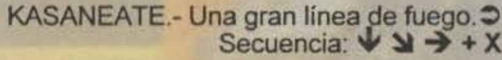




LOS MALEANTES DE SOUTH TOWN

TODO RYUHAKU

Un antiguo enemigo de Takuma, aunque él no es una persona de mal, conoce mucho de lo que pasa en South Town, al ser derrotado varias veces por Takuma, siempre ha buscado vengarse de él o sus alumnos.





KASANEATE.- Una gran línea de fuego. ⊃ Secuencia: ↓ ↘ → + X





⊂ Técnica de desesperado.- el "Meiou Ken", una versión más poderosa del Kasaneate. Secuencia: ← ↙ ↓ ↘ → + R y X



JACK TURNER

Líder de una pandilla, este es el sujeto más fuerte de South Town; él es un eslabón más en la cadena del mal de Mr. Big; se ha ganado el respeto de quien lo conoce, ya que se dice que hace algunos años él eliminó a un oso... de un sólo golpe.





ULTRA DROP KICK.- Lanzando todo su pesado cuerpo esta patada es devastadora.
Secuencia: ↙ → + Y



SLIDING KICK.- Una variación del golpe anterior pero atacando abajo. Secuencia: ↓ ↘ → + X



BURNING KNUCKLES.- La gente dice que con este golpe, Jack se libró de aquel oso ¿será cierto?
Secuencia: ↓ ↘ → + X

Técnica Desesperado.- Giant Press: Tomando mucha altura Jack patea muy fuerte a su oponente para después azotarlo.
Secuencia: ← ↙ ↓ ↘ → + R











LEE PAI LONG

Lee es alumno del legendario Lee Gakasu, ambos han sido adversarios de Takuma y la única derrota de su vida la sufrió a manos de Takuma, así que busca venganza en su hijo; debido a que es un hombre respetable y un gran médico de hierbas, usa una máscara para pelear.



TETSU NO SUME.- Estos giros pueden golpear repetidamente a un enemigo.
Secuencia: ↓ ↘ → + Y (Si se cambia Y por X la trayectoria cambia).



HYAKURETSU KEN.- Esta técnica se la copió al gran Takuma.
Secuencia: → ← → + R



HYAKURETSUSEMPUKYAKU.- (A ver dilo en voz alta) una gran lluvia de patadas.
Secuencia: ↙ → + Y





Técnica desesperado.- Senpu attack una modificación del TETSU NO SUME pero más poderosa.
Secuencia: → ← ↙ → + R y X



KING

King pasó su infancia en Tailandia aprendiendo el arte del Mue-tai, al ganar un torneo fue despojada del título al saber que era una mujer, desde entonces huyó a South Town donde fue contratada por Mr. Big.



VENOM STRIKE.- Este ataque puede ser lanzado repetidamente.
Secuencia: ↓ ↘ → + Y



2 LAYER FLYING KICK.- Fácilmente puedes sorprender a un enemigo sin guardia.
Secuencia: ↙ → + Y







REPPUKYAKU.- Usando esta técnica un enemigo puede ser golpeado repetidamente.
Secuencia: ↓ ↙ ← + Y

Técnica desesperado.- Un super ataque que King ha practicado durante años. Secuencia: ↓ ↙ ← → + Y y R

















MICKY ROGERS

El tenía un gran futuro como boxeador hasta que eliminó a un hombre, por lo que estuvo mucho tiempo en la cárcel; desde que salió de ahí se ha convertido en un hombre importante en la organización de Mr. Big.

ROLLIÑG UPPER.- Si tu enemigo pone guardia por arriba este ataque lo acabará. ⊃
Secuencia: ↓ ↘ → + Y

BURNING UPPER.- Esta onda de energía tiene la misma fuerza que un gancho de Micky. ¡Ouch! ⊃
Secuencia: ↓ ↘ → + X

⊂ Técnica desesperado.- BURNING RUSH: una bestial muestra del poder de Micky. Secuencia: → ↓ ↘ → + L e Y







JOHN CRAWLEY

Este despiadado soldado le debe la vida a Mr. Big, por eso esta incondicionalmente a su servicio; entre sus subordinados se dice que él recibe el mote de "La Máquina Asesina".

MEGA SMASH.- Al igual que el VENOM STRIKE de King, este poder es muy rápido. ⊃
Secuencia: ↓ ↘ → + X



⊂ FLYING ATTACK.- Un golpe que sólo él puede ejecutar, causando gran daño al enemigo. Secuencia: ↙ → + X

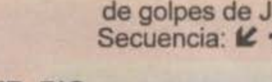
OVERDRIVE KICK.- Después de ser pateado varias veces el contrincante es rematado con un golpe a la cara. ⊃
Secuencia: ↓ ↙ ← + Y




Técnica desesperado.- SPINNING CLASH: Aquí puede alguien recibir toda la variedad de golpes de John. ⊃
Secuencia: ↙ → + R





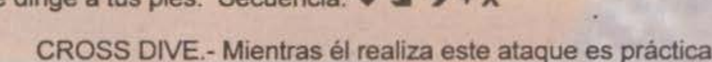



MR. BIG

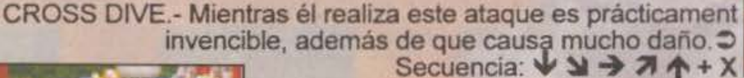
El domina toda la mafia de South Town y es el principal sospechoso de la desaparición de Yuri; se sabe también que es un duro oponente.



⊂ SUPER BLASTER.- Una fuerte ráfaga de fuego que se dirige a tus pies. Secuencia: ↓ ↘ → + X



CROSS DIVE.- Mientras él realiza este ataque es prácticament invencible, además de que causa mucho daño. ⊃
Secuencia: ↓ ↘ → ↗ ↑ + X







⊂ Técnica Desesperado.- LIGHTING CROSS.- Muy parecido al CROSS DIVE... sólo que 10 veces más poderoso.
Secuencia: ← ↙ ↓ ↘ → + X

Después de vértelas contra Mr. Big te espera un muy fuerte enemigo. El es un gran peleador que oculta su rostro bajo una máscara y cuyo nombre es desconocido; es aquí donde no debes rendirte aunque las cosas parezcan muy difíciles.



Takara al hacer la daptación de Art of Fighting quiso corregir el problema del Fatal Fury (pésima movilidad) pero se esmeraron tanto en eso que descuidaron un poco los gráficos, resumir este juego sería fácil; es totalmente lo contrario de Fatal Fury, buena movilidad pero gráficos no muy buenos (Aunque la verdad no es algo tan grave como para no jugarlo). Por cierto esta versión tiene el final completo y no como la versión Arcadia.

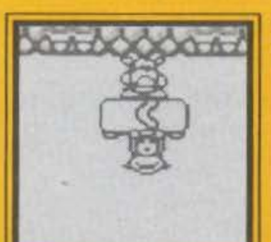




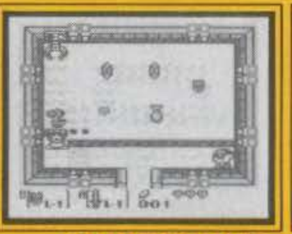
THE LEGEND OF ZELDA TM
LINK'S AWAKENING
© 1993 Nintendo

Para obtener la espada con nivel dos, necesitas colectar 20 caracoles de mar. Aquí te damos las coordenadas de donde tienes que buscar:

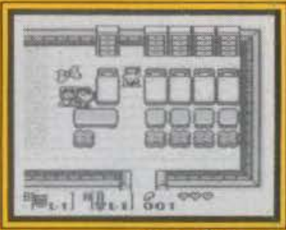
A-13	K-7	
A-15*	K-9	
B-14	K-15	
G-13	L-10	* Dentro del Nivel 7
H-2	M-7	
H-5	N-4**	** Dentro del Nivel 1
H-9	N-11	
I-12	O-10	*** Dentro de la casa después de dejar al fantasma en el panteón.
K-4	P-7***	
K-5	P-9	
K-6	P-16	



Haz los siguientes cambios para obtener el Boomerang



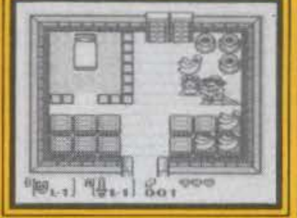
YOSHI DOLL



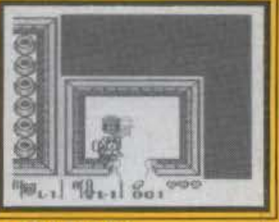
MOÑO



PALO



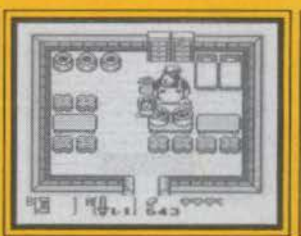
BANNANA



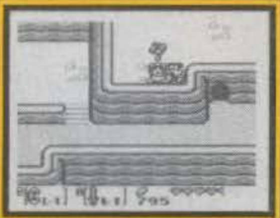
CARNE



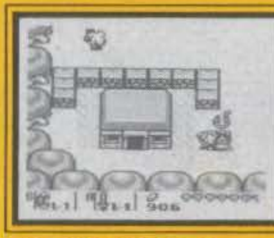
PANAL



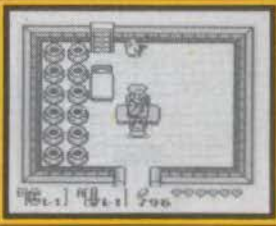
PIÑA



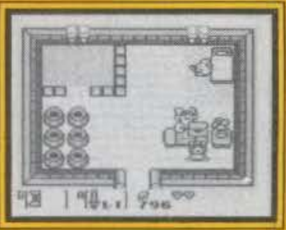
FLOR



ANZUELO



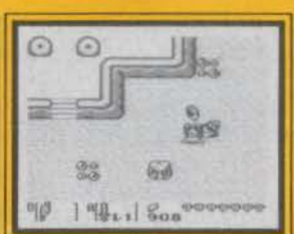
ESCOBA



CARTA



COLLAR



ESCAMA



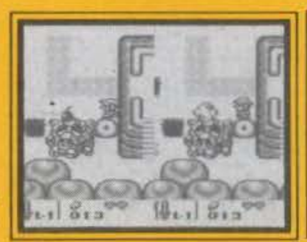
LENTE

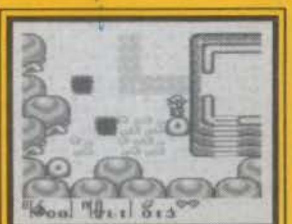
Después de cambiar la carne por la bannana tienes que encontrar 5 hojas que están ocultas en Kanalet Castle. Una está en la pantalla F-9 y otra en la F-11. Las tres que faltan están en el interior del castillo.



Ya que tengas las 5 hojas ve a Richard's Villa para llegar a la estatua del Búho que da el siguiente mensaje: "En la tierra duermen los secretos, bajo tus pies".

Con una bomba deshazte de esta roca para ahorrarte camino.



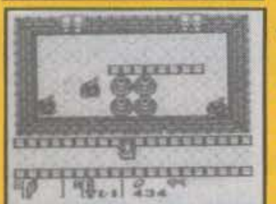


NIVEL 3

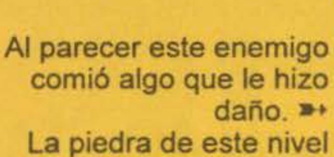


No olvides revisar.bien todos los cuartos, ya que hay enemigos que no aparecen si no te les acercas.

¡Qué raro! en el piso se aprecia una flecha.



En algunos muros hay grietas que indican lo frágil que es; también puedes darte cuenta si al golpear con la espada se escucha un sonido hueco.



Al parecer este enemigo comió algo que le hizo daño.

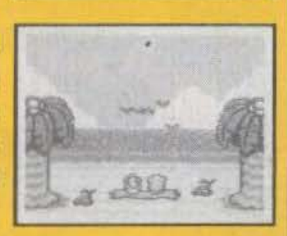


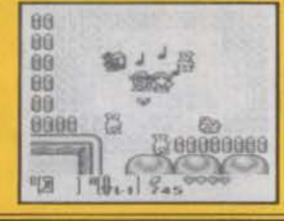
La piedra de este nivel dice: "Muy lejano... no temas, corre y vuela"



Si no encuentras al jefe te darán ganas de darte topes contra la pared.

Al terminar el nivel 3 duerme un poco y si ya cambiaste el panal por la piña, te recomendamos tomar unas vacaciones por la playa.





No olvides que tienes que aprender a tocar la Ocarina, porque poco antes del final la tienes que usar.

NIVEL 4

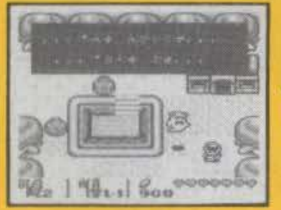
Estos bloques deben ser muy antiguos, pues tienen muchas grietas.
La piedra de este nivel dice:
"El brillo del Azulejo será tu guía..."

Este enemigo no te tocará si te quedas en cualquiera de las esquinas superiores.



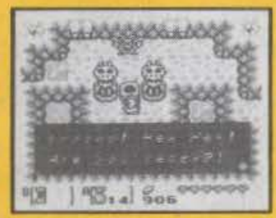
Terminando el Nivel 4 no olvides ir a la cueva, donde el pez te enseña a tocar Mambo.





Este fantasma te pide que lo lleves a su casa.

Por cierto arriba de la casa del fantasma está la escalera que te lleva con este diablo. Las dos primeras ocasiones contéstale que no y di que sí en la tercera para que incremente tu número de flechas.



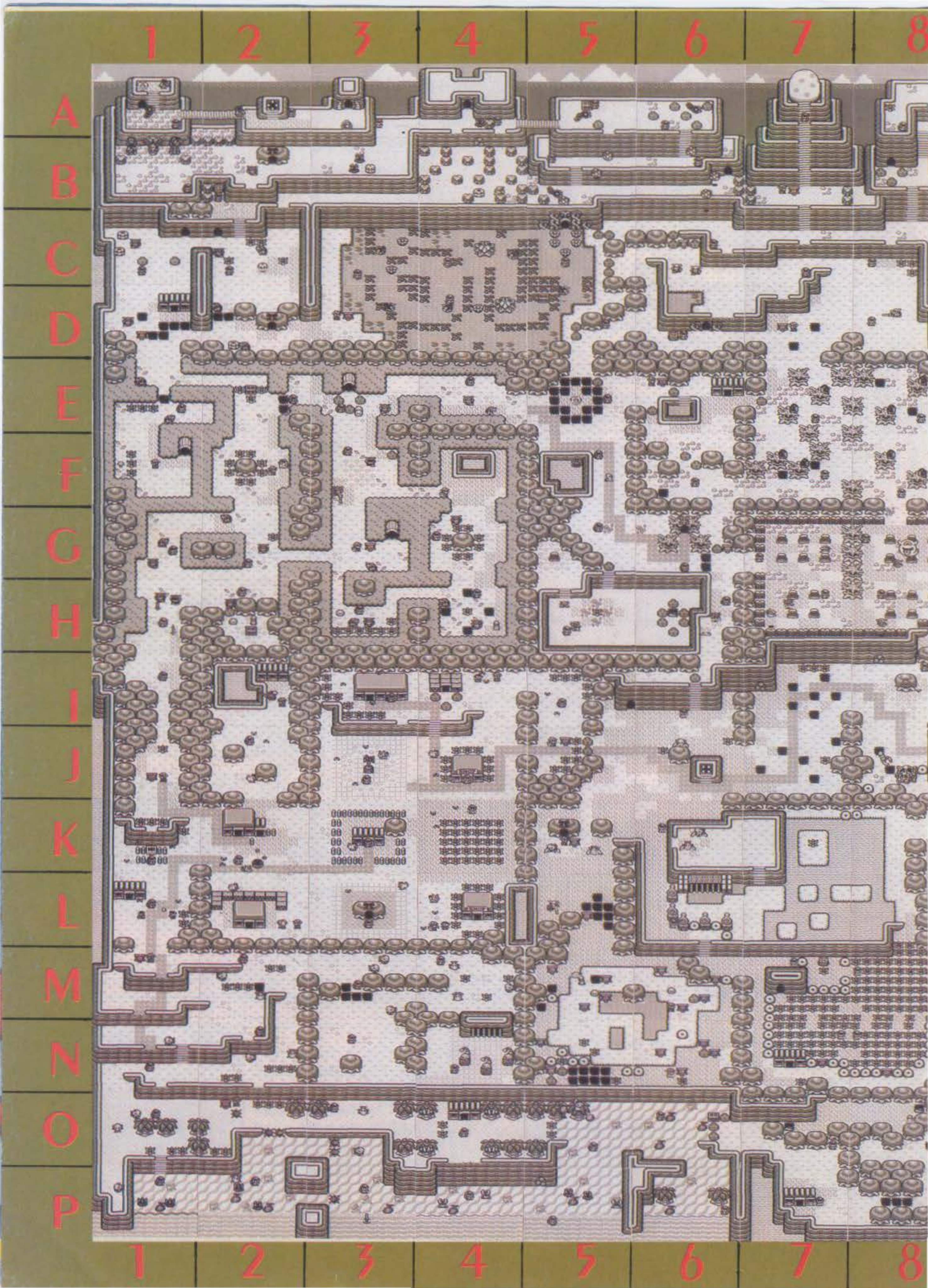
NIVEL 5

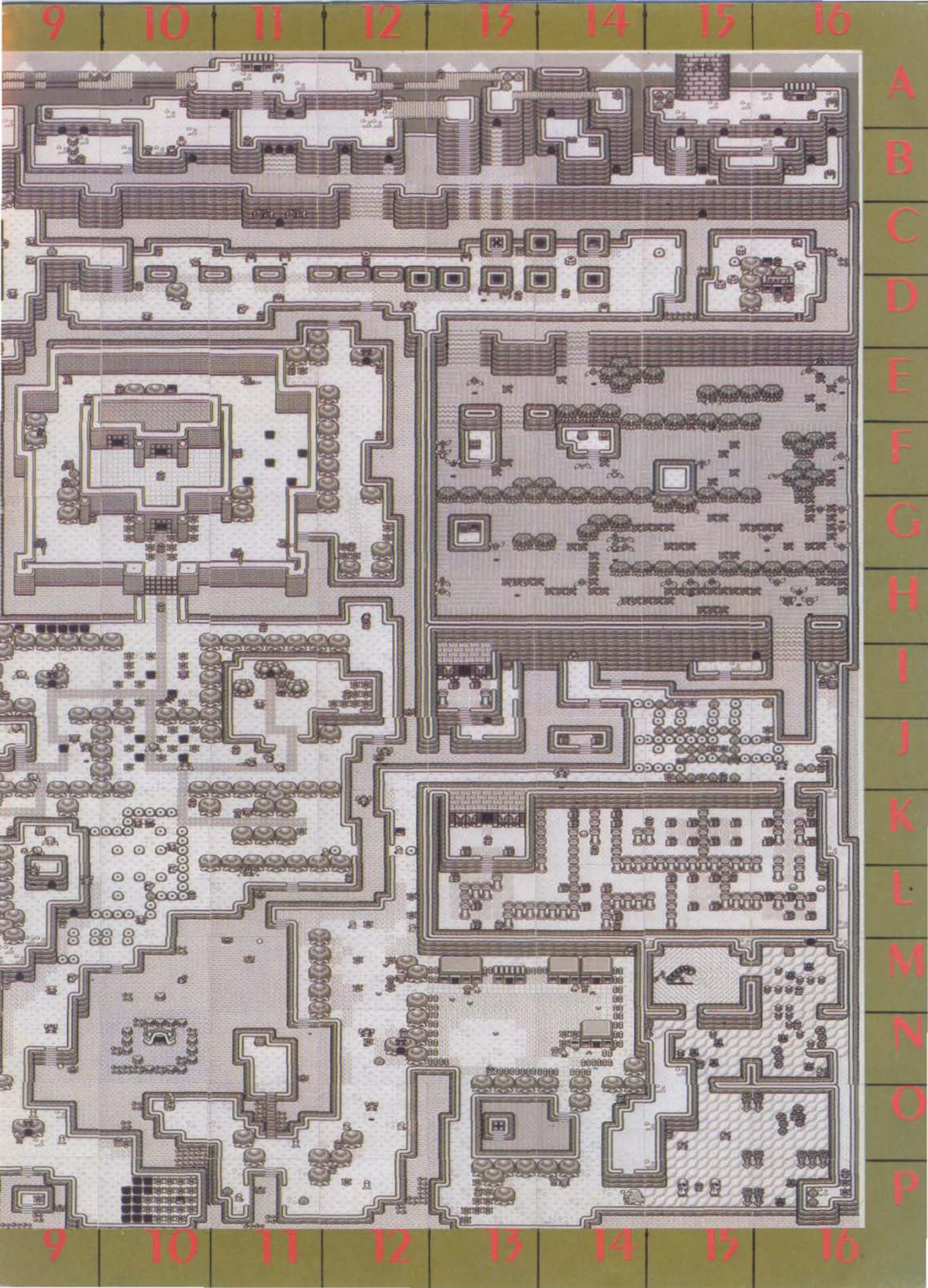
Este enemigo lo tienes que buscar varias veces en pantallas similares y tu espada no será suficiente para eliminarlo.

A los enemigos que tienen protección sólo por detrás los dañas. Con el gancho es fácil eliminarlos.

La pidera de este nivel dice:
"Nada (de nadar) por debajo de donde los rayos de las antorchas se cruzan".

A este jefe sólo fuera de su escondite podrás hacerle daño.


1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P


9
10
11
12
13
14
15
16
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P

INFORMACION SUPERNESESARIA





Lo que parecía ser el centro de diversiones ideal se convirtió en toda una pesadilla gracias a la ambición de unas cuantas personas; los Raptors andan rondando así como la amenaza mayor: el T-Rex; la única esperanza para escapar es conectar la energía y pedir auxilio, así que el Dr. Grant debe luchar contra todos los dinosaurios... si es que quieren escapar con vida de la isla Nublar.





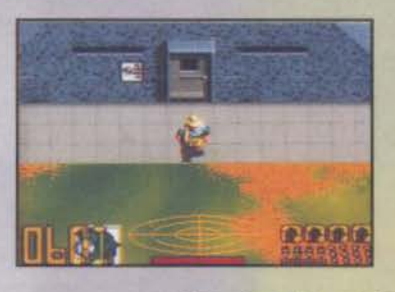
Cuando Ocean adquiere una licencia la explota al 100% y este es el caso de Jurassic Park que hará su arribo al SNES y Game Boy como lo hizo al NES; las versiones de NES y Game Boy de este juego son iguales pero esta versión de SNES tiene muy pocas cosas en común; la vista de los 3 juegos es igual (por arriba) pero la versión de SNES tiene una vista extra que es cuando entras a algún edificio donde se convierte en vista "de persona" dando un buen efecto de 3D novedoso en el sistema.

Otra de las diferencias entre las versiones de Jurassic Park es que en la NES y Game Boy tú avanzas por misiones, teniendo que realizar tus labores en cierto orden para al final de cada misión enfrentar a un jefe, pero en la de SNES este aspecto cambia ya que no es Necesario seguir un orden estricto para completar tu misión, ya que no está dividida en escenas sino por decirlo de alguna forma es "una misión única".
En este juego encontrarás algunos detalles interesantes.





Tú debes hacer varias cosas, pero la primera de todas es restaurar la energía del parque; esto lo logras entrando al edificio azul que se encuentra al sur de donde empiezas. Es bueno que empieces a practicar tu sentido de orientación en este edificio que no es tan grande para evitar que te pierdas (puedes intentar hacer mapas).









Dentro de cada edificio hallarás unos cuartos obscuros, antes de entrar a ellos debes encontrar una batería para tus lentes en cada edificio, ya que si quieres entrar sin ella perderás una vida; otro tips de supervivencia es que si detectas a un Velociraptor o un Spiter lo ataques de lejos, ya que en cuanto te acerques, comienzan a atacarte.



ARMAS

Antes de salir a tu misión es importante saber con qué armas cuentas: Al comenzar, Grant tiene un rifle que lanza descargas eléctricas; lo bueno de esta arma es que si dejas de disparar se recarga automáticamente.





SHOTGUN AMMUNITION

Aunque con esta arma dispares varias veces no es poderosa y un solo raptor requerirá de varios tiros para ponerlo fuera de combate.



MISSILS

Un arma poderosa; un solo tiro basta para destruir a un enemigo de tamaño mediano.







DARTS

Estos dardos están llenos de somníferos y con un disparo de ellos podrás poner a dormir a un dinosaurio, pero ten cuidado de no quedarte cerca de ellos porque después de algún tiempo se despiertan.

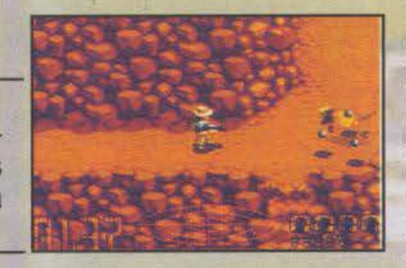


STUN GAS

Al igual que los dardos el dinosaurio que sea alcanzado por el Stun gas quedará fuera de combate; esta arma tiene más rango que el dardo y al contrario del dardo, sus efectos son más duraderos.







EXPLOSIVE BOLAS

El arma más poderosa de todas; al dispararle a cualquier enemigo lo destruye al contacto pero además continúa su trayectoria con lo que puede destruir a otro enemigo que esté en línea.





Algunas rejas las abres disparándole al mecanismo; esto lo haces con el fin de avanzar a otras partes de la isla; por cierto, si quieres conocer más del mundo de los dinosaurios sólo tienes que dejar de moverte por algunos segundos para que aparezca Mr. D.N.A. quien te dirá una Dino Trivia.

Este juego contiene una buena cantidad de puntos a favor, como sus buenos gráficos y música, Dolby Surround Stereo, pero también hay algunos detalles que pueden disgustar a algunos videojugadores como el de tener que aprenderte todos los caminos o la movilidad en las escenas de 3-D que no es tan dominable aunque sí atractiva, pero si a ti te gustan los juegos a los que poco a poco vas conociendo para avanzar, felicidades, Jurassic Park te encantará.

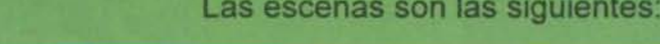
INFORMACION SUPERNESESARIA





Después de ser derrotados ya en varias ocasiones, Dark Queen y su ejército de robots deciden unir fuerzas con la organización Shadow para poner en marcha un plan muy siniestro: Guiar una nave para estrellarla contra la tierra. Al enterarse de esto, el profesor T. Bird decide mandar a los Toads no sin antes pedir ayuda a los hermanos Lee para enfrentar esta gran emergencia haciendo así "The Ultimate Team".

Ahora que la compañías de juegos les ha dado por crear adaptaciones fieles de sus juegos de 8 a 16 bit, Tradewest y Rare presentan la conversión a SNES de su reciente hit para NES "Battletoads & Double Dragon" ; si 2 jugadores quieren intentarlo podrán avanzar a lo largo de las 7 misiones que tiene este juego para llegar con la perversa Dark Queen.



Las escenas son las siguientes:

MISION 1

En esta escena debes avanzar para lograr encontrar la entrada al Colossus; los robots que aquí encuentras no son difíciles de derrotar sobre todo si los golpeas corriendo; al final del nivel te encontrarás con Abobo, pero no te espantes, no es tan duro como parece.





MISION 2

Ya dentro del Colossus debes avanzar hacia el sistema centro pero para llegar debes derrotar a más enemigos y tomar las ya clásicas motos de los juegos de los Toads pero aquí no sólo te dedicarás a esquivar obstáculos sino que también deberás luchar contra algunos Shadow Warriors que tratarán de darte alcance; al terminar tu recorrido te hallarás a Big Balg quien es realmente "grande".



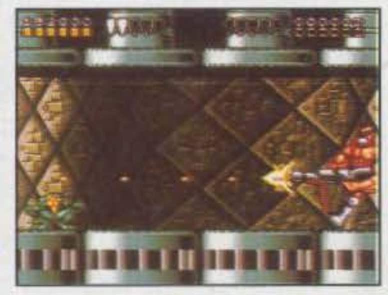




MISION 3

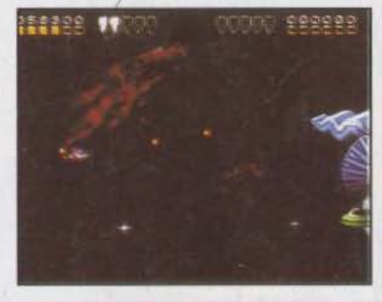
En tu camino hacia el sistema central del Colossus hallarás muchísimos peligros más en este nivel: Descensos peligrosos, callejones con prensas y cuervos asesinos... y para rematar te encontrarás con Roper y su "bebé" (una ametralladora que es más grande que tú), lo ideal es atacarlo con golpe corriendo y agacharte cuando veas que comienza a "recargar a su bebé".





MISION 4

Para un mejor ataque al Colossus es mejor por afuera, así que después de estar batallando un rato con asteroides, minas espaciales y pequeños platillos debes destruir pieza por pieza el Colossus; para no arriesgarte, lo mejor es dejar presionado el botón de disparo y así poder lanzar un misil teledirigido que hará una gran cantidad de daño.




MISION 5

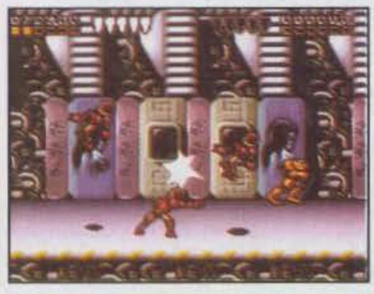
Esta es la escena más larga y peligrosa de todas, aquí debes recorrer completamente lo que queda del Colossus. Debes tener especial cuidado con los propulsores, ya que si te quemas con ellos perderás una vida completa; también debes tener cuidado cuando entres a la nave a combatir al General Slaughter ya que es un tipo muy agresivo. Al final te las verás con Robo-Manus; lo básico para vencerlo es que lo golpees repetidamente sin dejarlo caer.




MISION 6 Y 7

En las últimas 2 escenas te enfrentarás contra los 2 principales jefes, además de que encontrarás a los enemigos más duros de vencer; como siempre un buen trabajo en equipo y una buena estrategia son básicas para triunfar.





Este juego es bastante entretenido y divertido pero al ser una fiel adaptación de la versión de NES, si tú has jugado esta última no encontrarás alguna diferencia más que mejores gráficos y música.

Si tú no jugaste la versión de NES encontrarás en este juego algo ya clásico en los juegos de los Toads: Diversión y un gran reto.

SEGUNDA MAGNA PRESENTACION DE NINTENDO

Ahora fue el turno de Mortal Kombat. Los días 18 y 19 de septiembre miles de videojugadores (foto 1 y 2) se dieron cita en el hotel Royal Pedregal, al sur de la Ciudad de México. Al registrarse obtenían su pasaporte del FAN CLUB DE NINTENDO (foto 3) el cual es la identificación oficial del Club y además el lugar donde se podrán ir pegando los "stickers" que se incluyen cada vez que compras accesorios, equipos o cartuchos con Distribuidores Autorizados Itochu. (En provincia este Pasaporte lo proporcionarán los Distribuidores en tu compra).

El Sr. Teruhide Kikuchi (foto 4) estuvo firmando autógrafos igual que Mike Schachter de Nintendo of America (foto 5) quien se quedó apantalladísimo pues, según nos dijo, esto no se hace en ningún lugar de E.U.A.

La presentación de nuevos juegos la hicieron nuestros editores Gus Rodríguez y Pepe Sierra, quienes en la foto 6 posan con el Lic. Arturo Fuentes de Itochu. Todos los asistentes estuvieron atentos a la presentación de Mortal Kombat y de los nuevos prototipos que se mostraron en exclusiva (foto 7 y 8).

Se está estudiando la posibilidad de realizar estas presentaciones en provincia aunque el costo de traslado de tanto equipo y personal lo hace difícil. Pronto te enterarás de los planes que realizamos para próximas presentaciones.




Abre los ojos a una
¡ SORPRESA !
y déjate de enredos
PERT PLUS
Para Niños
Pronto recibirás en tu casa una muestra gratis de
PERT PLUS Para Niños. Desprende la estrellita de la muestra o la etiqueta de tu shampoo Pert Plus para niños.
Envíala con tu nombre, dirección y teléfono, al apartado postal No. 20-477, México, D.F. y a vuelta de correo recibirás... ¡un regalo sorpresa!
PERT PLUS
Sin Lágrimas
Sin Enredos
Shampoo y Acondicionador en Uno
Para Niños
Cabello sensacional ¡sin lágrimas! ¡sin enredos!

ESTE MES

BATTLETOADS / DOUBLE DRAGON (SNES Y GB)

Los 2 equipos de lucha contra el crimen más poderosos se han unido para combatir a Dark Queen que tiene un diabólico plan para destruir la tierra; en este juego podrán avanzar 2 jugadores



simultáneos por 6 niveles de trampas y enemigos ya conocidos como Big Blag, Abobo, Roper y la mismísima Dark Queen; éste es un título que seguramente tú ya conoces en NES por lo que ya sabes que es muy bueno.



TRADEWEST

DENNIS THE MENACE (SNES)

Dennis es un niño que por ser muy travieso se ha metido en varios problemas que ahora debe solucionar; las escenas que debe recorrer están todas en su vecindario como la casa de Mr. Wilson, el gimnasio o el bosque de noche. Lleva armas de alta tecnología como pistolas de agua o resorteras; este juego está basado en la película de Daniel el Travieso y la adaptación esta hecha por ¡adivinaron!.

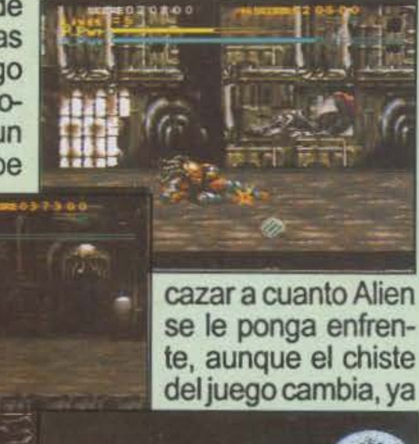




OCEAN

ALIEN VS. PREDATOR (SNES Y GB)

Una colonia de la tierra ha sido azotada por el parásito más peligroso del universo: los Aliens, y los únicos capaces de enfrentarse a ellos son los Predators; Alien vs. Predator es un juego basado en una exitosa serie de Comics; en ambas versiones del juego (SNES Y GB) te pones al mando de un Predator que debe cazar a cuanto Alien se le ponga enfrente, aunque el chiste del juego cambia, ya que el de SNES es pelea al puro estilo Final Fight y el de GB es de aventura.





ACTIVISION

CLAY FIGHTERS (SNES)

Utilizando animación en plastilina y 16 megas de memoria, Interplay lanza este mes un juego super divertido con el tema que todos buscan: "Peleas", con la diferencia de que aquí no controlarás super peleadores sino personajes salidos del circo ¿o que puedes pensar de un payaso, un hombre de nieve o un imitador de Elvis? para uno o dos jugadores.



INTERPLAY

LLEGALE A:

BATTLE CARS (SNES)

Namco se prepara este mes a lanzar Battle Cars, un juego futurista donde además de competir debes deshacerte de los demás competidores con bombas, misiles o trampas; conforme vayas avanzando y ganando carreras podrás comprar aditamentos para tu coche, o



de plano uno nuevo con mejores características; este juego tiene la cualidad de que 2 jugadores pueden competir simultáneamente con la pantalla dividida.



NAMCO

BIO METAL (SNES)

La tierra de pronto se ve en peligro de ser invadida por una extraña raza de seres del espacio conocidos como Bio-Metal, la única posibilidad de destruirlos es hacer un ataque sorpresa a su base, así que 2 valientes pilotos son enviados en una misión desesperada para salvar la tierra; este juego tiene la suficiente acción



para mantenerte siempre atento además de contener fondos musicales del grupo Techno "2 Unlimited". Recomendado para los fans del género.



ACTIVISION

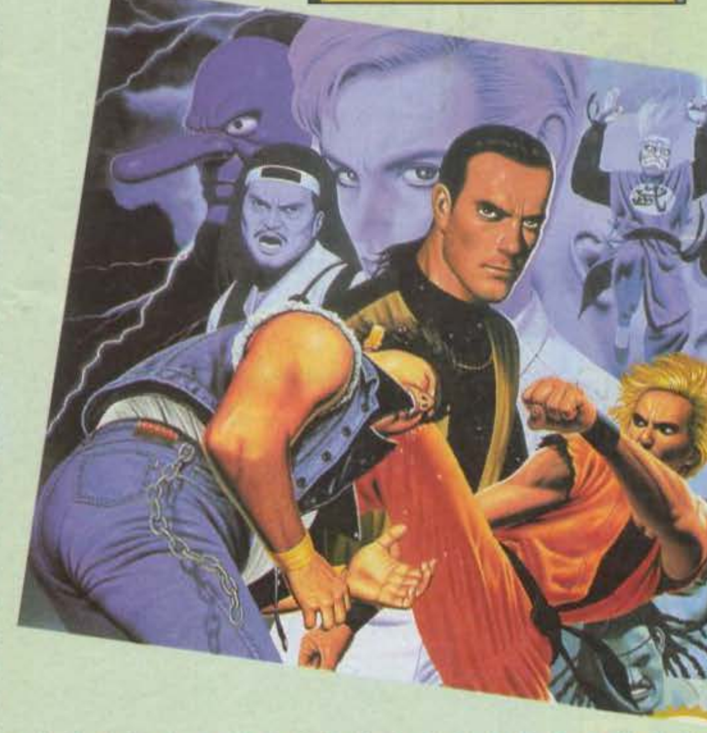
ART OF FIGHTING (SNES)

El clásico juego de Arcadia ahora lo podrás jugar en tu SNES gracias a la adaptación que Takara ha hecho; en este juego deberás guiar a 2 valientes peleadores llamados Robert y Ryo dentro de la peligrosa Ciudad Sur, o si quieres puedes entrar a un modo especial de Jugador vs. Jugador y escoger a los 10 peleadores que tiene el juego; Art of Fighting presenta algunas innovaciones para los juegos de pelea como el indicador de "Spirit" o el Zoom Out. Un gran título para los fans de los juegos de pelea.





TAKARA







Los GRANDES

SUPER NES

FAVORITOS

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 MORTAL KOMBAT	 MIGHTY FINAL FIGHT
DOS	 ART OF FIGHTING	 JURASSIC PARK
TRES	 SUPER MARIO ALL STARS	 KIRBY´S ADVENTURE
4	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE TEAM
5	STREET FIGHTER II TURBO	WWF KING OF THE RING
6	JURASSIC PARK	DUCK TALES 2
7	SUPER BOMBERMAN	BOMBERMAN II
8	ALADDIN	DENNIS THE MENACE
9	STAR FOX	MEGA MAN 5
10	PAC ATTACK	BATMAN RETURNS



RECOMENDADOS
POR ITOCHU

CLASICOS

UNO



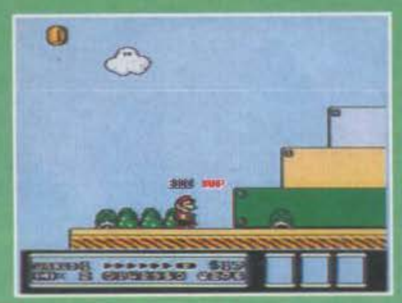
BATTLETOADS

DOS



T. M. N. T. III

TRES



SUPER MARIO BROS. 3

4 **MEGA MAN 4**
5 **TETRIS**
6 **NINJA GAIDEN III**
7 **TINY TOON ADVENTURES**
8 **CASTLEVANIA III**
9 **BATMAN**
10 **GOAL!**

GAME BOY

UNO



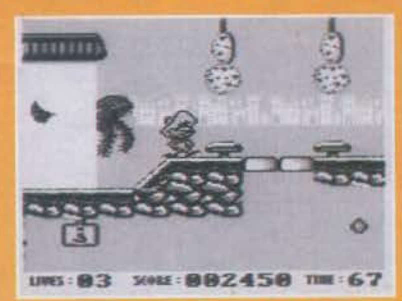
ZELDA -LINK'S AWAKENING-

DOS



SUPER MARIO LAND 2

TRES



SPEEDY GONZALES

4 **MORTAL KOMBAT**
5 **BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON**
6 **DENNIS THE MENACE**
7 **MS PACMAN**
8 **TOM & JERRY**
9 **GOAL!**
10 **ADVENTURE ISLAND II**

RESET

ENCUENTRA EN NUESTRO NÚMERO DE DICIEMBRE:

INFORMACION SOBRE

ALADDIN





HYPER V-BALL



MR. NUTZ



DENNIS THE MENACE



JURASSIC PARK PARA EL GAME BOY



CONOCE TOURNAMENT FIGHTERS PARA NES Y SNES.

EL NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE ATLUS QUE ESTA SENSACIONAL.

TIPS DE MIGHTY FINAL FIGHT



EL NUEVO DICCIOMARIO CON PALABRAS TECNICAS CON EXPLICACION Y TRADUCCION A UN LENGUAJE ENTENDIBLE.

BUSCA EN DICIEMBRE LA PORTADA DE JULIO... CESAR CHAVEZ.

¡Es divertido hacer las cosas como grandes!

Pero, también es necesario saber hacer las cosas como grandes, y para eso, Bancomer creó la Tarjeta de Inversión Junior, la mejor manera de fomentar en los menores de edad, el sano y divertido hábito del ahorro. También de esta manera les ayudará a apreciar el valor del dinero. Además, con la Tarjeta de Inversión Junior, se garantiza de forma gratuita la continuidad en los estudios del menor a través del Plan de Apoyo Escolar.
Pregunte por él en la sucursal Bancomer de su preferencia.

Junior

inversión inmediata Junior Bancomer

Tarjeta de Inversión Junior Bancomer... una nueva y divertida forma de ahorrar.



Una decisión inteligente.

Nestlé®

Milkybar®



TUS CHOCOLATES TRAVIESOS

"LECHE ES SALUD"